

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad
N° 1 OCTOBRE 1991 30F

OCTOBRE 1991 30F

NUMÉRO

1

joypad

LES JEUX SUR CONSOLES

LES NOUVEAUX
CD ROM
NEC - MEGADRIVE
SUPER FAMICOM

CONCOURS
5 SUPERGRAFX
à gagner !

MEGA DOSSIER
PC KID II
LA SOLUCE DÉTAILLÉE

44

TESTS COMPLETS
SUR TOUTES LES CONSOLES





32
Engine
CORE
GRAFX
PUISSANCE

5 BONNES RAISONS DE
S'ECCLATER SUR
CONSOLE NEC!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 100 titres disponibles
- Compatible CD-ROM
- Boîtier Amiga 486 Plus
- La machine idéale à Noël



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67



NGE

5

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

**Prix public généralement constaté*

HOT LINE
(16)99.08.95.72



Pour connaître toute
l'actualité PC Engine

CONCOURS joypad / ULTIMA

La nouvelle chaîne de magasins ULTIMA GAMES vous offre:

5 SuperGrafx
20 joysticks Pro
(pour NEC ou Megadrive)
40 joysticks
(pour NEC ou Megadrive)



COMMENT JOUER?

C'est très simple: il suffit de trouver les réponses aux trois questions du concours et de les envoyer à Joypad soit en découplant le bulletin-réponse ci-dessous soit en le recopiant sur carte postale (pour ne pas abîmer votre magazine).

LES 3 QUESTIONS

- 1 - Peut-on brancher une console sur un réfrigérateur?
- 2 - Y a-t-il un magasin Ultima Games à Perpignan?
- 3 - Sur quel boulevard parisien se trouve Ultima (attention, pas Ultima Games!)?

RÈGLEMENT DU CONCOURS

- 1) Tout le monde a le droit de jouer, sauf les personnels de Joypad et d'Ultima, et François Mitterrand.
- 2) Les réponses doivent être envoyées à Joypad, 383 bd MacDonald, 75019 Paris, avant le 15 octobre 1991, le cachet de la poste étant le meilleur preuve qu'on ait pu trouver.
- 3) Les bulletins blottés, mal recopiés, ratés, illisibles, dentelés, découpés en rose, ou inclus dans une lettre de billet ne seront pas pris en compte.
- 4) Le liste des gagnants sera publiée dans le numéro 4 de Joypad, le journal qui a le vent en poupe. Pardon, en poupe.
- 5) En cas d'é-é-é-é, les gagnants seront tirés à vue - pardon, au sort.

IL Y A DES MAGASINS ULTIMA GAMES À PARIS, LILLE, BORDEAUX, TOURS, NANTES, PAU, PERPIGNAN, DAX, LYON, BRUXELLES ET DRAACH!

BULLETIN DE PARTICIPATION

- A découper ou à recopier sur carte postale (idéalement représentant le point de Raz par un jour d'orage, mais ce n'est pas obligatoire) et à renvoyer à Joypad concours ultima games, 383 bd MacDonald, 75019 Paris, avant le 15 octobre 1991.

Nom:
 Prénom:
 Adresse:
 Ville:
 Marque de chocolats préférée:
 Réponse n°1:
 Réponse n°2:
 Réponse n°3:

EDITO

Enfin, les consolomaniques que nous sommes vont avoir de la place pour s'étendre! C'est vrai, dans Joystick, on était un peu à l'étroit. Désormais, chaque mois, Joypad vous présentera tous les jeux sur toutes les consoles, ainsi que des infos, des reportages, des previews, bref, tout ce qui touche de près ou de loin aux consoles. Il n'y a pas de raison pour que les possesseurs d'ordinateurs aient un journal et pas nous!

Bien entendu, Consoles News continuera d'exister dans Joystick; nous envisageons même, pourquoi pas, d'ajouter un cahier micro ici même (non c'est une blague!). Quoi qu'il en soit, écrivez-nous pour nous dire ce que vous pensez de ce premier numéro; nous tiendrons compte de vos suggestions et de vos conseils.

A dans un mois!

MEGA DOSSIER PC KID II	98
NEWS	6
DOSSIER CD ROM	18
CONCOURS ULTIMA	3
ARCADES	16
ABONNEMENT	71
ASTUCES	124

THUNDERFOX.....	37
TOEJAM & EARL.....	66
TURRICAN.....	46

TESTS

GAME BOY :	115
CASTLE	115
CASTLEVANIA 2	112
CHOPFLIPPER II	114
MINI PUTT	113
NAVY SEALS	113
NINJES II	113

SEGA MASTER SYSTEM	
FORGOTTEN WORLDS	106
SPEEDBALL	111
SPIDERMAN	108
XENON II	110

LYNX :
WARRIORS 105

MEGADRIVE:		
008 SUB ATTACK	38
ALIEN STORM	62
EA HOCKEY	34
FANTASIA	31
MI ABRAMS	54
MARVEL LAND	56
MEGATRAK	58
OUT RUN	40
PHANTASY STAR III	51
SAINT SWORD	60
SPIDERMAN	48
STARFLIGHT	44
STORMLORED	42
STREETS OF RAGE	22

NINTENDO		
BATTLE OF OLYMPUS	★★★★★	74
CAPTAIN SIKYHAWK	★★★★	78
CEAL	★★★★★	72
QUANTUM FIGHTER	★★★★★	84
SOULSTRIKE	★★★★★	79
TURBO RACING	★★★★★	76

NEC PC ENGINE	
194)	88
FI CIRCUS 91	90
FINAL SOLDIER	92
PC KID II	97
SPRIGGAN	96
SUPER LONG NOSE GORIN	84

SUPERFAMICOM	
DODGE BALL	121
GOEMON FIGHT	116
SUPER B-TYPE	118

GAME GEAR :	
FANTASY ZONE	70
HALLEY'S WEARS	70

AYPAP est une publication mensuelle éditée par **CHU PRESS** Snc, 106 Bd Mgr Donald, 79049 Paris • Tél. (1) 40 35 42 46 Fax. (1) 40 35 15 47 • **AYPAP** Est partie du groupe **SDP223**
 Pour plus d'informations : **Bois Savoy, Grand Savoy, Chaud (USA), Mary MCKENNA**

Directeur de la publication: **Mart Andriessen** • Rédacteur en chef: **Arno MARGRUKS LACROUX** • Imprimeur: **PIRELLA GÖTTSCHE LOWE** • Conception: **Paul de Groot** • Coordination éditoriale: **Clotilde LEBLANC** • Publicité: **Isabelle PIRELLA** • Tous droits: **Stef et Greg WIT** • Directeur des ventes: **PHILIPPE BOUTE** • Michel Tardif, 10-45 23-25 60 • Tremblay (BQ) • Modifications de service et abonnement: 10-45 23-25 60 • Réimpression: **P.P.O.** • Imprimé par: **LE S.A. / P.P.O.** • Distribution: **Transporte Presse**.
Tous droits réservés. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite.

GALAXY FORCE II

CD-ROM MEGADRIVE



Tout comme Out Run (noté dans ce numéro), Galaxy Force II est une conversion de machine d'arcade. À bord d'un vaisseau de la XXVème génération des chasseurs inter-galactiques, vous naviguez dans des séquences de l'espace hostiles à votre venue. Environnement étalé en



trois dimensions, Galaxy Force II offre de bons graphismes et une excellente animation 3D, ce qui sur cette machine n'est pas une mince affaire en attendant le CD Rom. Un jeu qui vaudra le coup d'œil.



UNDEALIME

PALSOFT MEGADRIVE

Undealime est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui vous transportera dans la peau d'un guerrier apocalyptique futuriste. L'action y est très intense, les armes que vous pourrez amasser très destructrices et spectaculaires. Couronné par de gigantesques monstres de fin de niveau, cette production de Palsoft se place au niveau de d'Elemental Master, ce qui en soit est déjà une référence.



des news, encore des news

Bien décidé à en faire encore plus que les autres, Joypad dans cette rubrique vous dévoile tous les secrets cachés des éditeurs japonais et américains du marché du jeu vidéo. Tout au long de ces quelques pages, vous entrerez dans un autre univers, un univers de passion et de nouveautés où l'exclusivité règne en maître incontesté. Que ce soit sur PC Engine, sur Super Famicom, sur Megadrive ou sur les portables, vous n'avez aucune alternative pour vous échapper de ces pages, qui mieux qu'aucune autre vous attirera les foudres des dieux, les lumières célestes de la connaissance ludique. En parcourant cette rubrique vous n'ignorez plus les complots cachés qui pourraient perturber votre console. La vérité sera enfin dévoilée à la face du monde. Console par console, vous saurez l'avenir, vous serez dans la confiance. Ne ratez pas le coche, vous êtes prêt? Alors on y go...

SUPER LEAGUE '91

SEGA MEGADRIVE

Sega vient tout juste de finaliser la remise au goût du jour de sa simulation de Baseball. Les plus gros changements sont sans aucun doute l'amélioration des graphismes de base et de la facilité d'utilisation des diverses techniques rendues possibles par ce jeu. De plus Sega

a également mis l'accent sur la technique propre de l'ordinateur lors du jeu en solo. Si vous aimez le Baseball, attention, Super League '91 pourrait bien vous rendre complètement dingue.



F-1 HERO MD

(Greatest Driver)
VMS MEGADRIVE

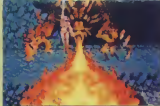
Varie s'est attaqué avec cette simulation de Formule Un à un des secteurs les plus difficiles à adapter sur console (tout comme la simulation de vol, la simulation automobile). Entièrement représenté vu du haut - à la manière de F1 Circus sur console NEC - ce jeu propose un scrolling d'une soopieuse et d'une vitesse rares. De plus pendant toute la durée de la compétition de nombreux écrans graphiques digitalisés vous tiendront en éveil.



AMBITION OF CAESAR II

MICROVITE/MEGADRIVE

L'une des simulations militaires les plus réalistes de la Megadrive va connaître de nombreuses améliorations. Des graphismes en pseudo 3D, des scènes de combats plus complexes sans oublier les scènes de combat rapproché sont les améliorations majeures de cette séquelle d'Ambition Of Caesar. Un jeu à conseiller à tous les dictateurs en herbe qui rêvent de devenir le maître du monde, ne serait-ce que l'espace de deux ou trois heures.



GOLDEN AXE II

SEGA/MEGADRIVE

Tenez-vous bien, car la première version de ce Beat'Em Up de folie était déjà bonne, la seconde partie est encore meilleure. Dotée d'une animation encore plus souple, d'une jouabilité supérieure et de superbes graphismes à en faire tourner la tête même de la

Neo Geo, Golden Axe II sera très certainement l'un des plus grands hits de la Megadrive de cette fin d'année. A suivre de près et au microscope !



ews, toujours des news !

BEAST WARRIOR

RENOVATION/MEGADRIVE

Inspiré de Wrestle War, Beast Warrior est une simulation de catch mettant en scène des monstres emblématiques d'un

type assez répugnant. Choisissez votre bestiole et luttez pour devenir le champion de la galaxie. Au cours du jeu, des mouvements complètement originaux amplifiés par des sonorités géniales assurent à cette réalisation un bien bel avenir.

ROLLING THUNDER II

WANG/MEGADRIVE

En lutte avec des agents secrets d'un autre univers, vous êtes le dernier espoir de la terre. Issu des machines d'arcade, Rolling Thunder II est dans la plus pure tradition des Beat'Em Ups géniaux. De l'action, des joies, des pleurs, des larmes, du suspense, tout dans cette réalisation est exaltant. Encore un titre qui s'annonce plutôt fort.



MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

SEGA/MEGADRIVE

Le trait d'union qui circule chez Sega autour de cette simulation de hockey, c'est "Maintenant, on peut jouer à Super Mario sur la Megadrive". Plaisanterie à part, ce titre pourrait bien venir charbonner NHL Hockey qui pourtant aujourd'hui semble hors de portée, tant cette simulation est rapide, souple, agréable, réaliste, plaisante, sympathique, dynamique, simple et complexe à la fois. Attention, les paris sont ouverts.



GROWL

TAMU/MEGADRIVE

Egalement connu sous le nom de Kabuki Soldier au Japon, ce Beat'em Up à la mode Double Dragon permet à deux joueurs d'affronter les pires dangers. Tout en poursuivant votre tiche, vous pourrez récupérer sur votre chemin divers objets vous permettant

de continuer la lutte dans de meilleures conditions de visibilité. Un soft à voir lors de sa sortie annoncée dans le courant du mois d'octobre.



RBI3

TIGON/MEGADRIVE

La troisième partie de la série des RBI est sur le chemin d'une sortie proche sur Megadrive. De meilleurs graphismes, plus d'options de jeu, une meilleure maniabilité sont les diverses améliorations de cette nouvelle version. Et un Baseball de plus, un...



SPEEDBALL II

ARENA/MEGADRIVE

Des siècles après notre ère, le monde est dirigé par la violence et la destruction. De

ces composantes un sport est né le Speedball. En fait ce jeu issu des micros ludiques est un doux mélange entre le football, le hockey sur glace, la boxe ou le catch. D'une



violence effroyable, Speedball II vous entraînera dans les méandres du championnat du monde. Avec votre équipe vous devrez marquer un maximum de buts tout en

ayant pris soin de causer le maximum de gauls, histoire de ne plus vous faire envahir les parties suivantes. D'une conception géniale, Speedball II est également un jeu génial.



RAMPART

TENGEN/MEGADRIVE

Tengen est parvenu à obtenir les droits pour adapter ce célèbre jeu d'arcade d'Atari Corp. Superbement réalisé, ce jeu de tir d'un style assez

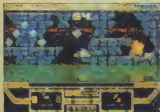
rare vous permettra de jouer à deux simultanément. Un bien bon jeu en perspective.



THE KILLING GAME SHOW

ELECTRONIC ARTS/MEGADRIVE

Besoin d'un jeu du même nom sur micro, Electronic Arts est aux prises avec les derniers octets de sa conversion sur Megadrive. Doté d'une action plus rapide, ce Shoot 'Em Up à scrolling multi-directionnel vous en fait voir des vertes et des pas mûres, d'autant plus que les graphismes ont été améliorés par rapport aux versions précédentes.



ROAD BLASTER

TENGEN/MEGADRIVE

Cette course de voitures futuriste, dans laquelle vous devez non seulement éviter les obstacles qui se dressent sur la route mais également tirer sur tout ce qui bouge pour assurer votre percée est en cours de réalisation aux États-Unis et plus particulièrement chez Tengen. Une animation fluide et rapide permet à Road Blaster d'être l'un des tous meilleurs jeux du genre sur cette bécane, mais faut bien avouer qu'il n'y en a pas des masses comme celui-là sur Megadrive.



BATTLE MASTER

ELECTRONIC ARTS/MEGADRIVE

Encore une autre conversion micro d'Electronic Arts, décidément, ceux-là. Rassemblez vos hommes, préparez votre quête, achetez vos armes et partez pour l'une des



plus dangereuses missions de votre vie. Ce jeu de rôle bien typique vous entraîmera dans un monde cruel, où seul votre esprit de déduction et votre courage pourront être votre salut. A voir...

SLIME WORLD

TRECO/MEGADRIVE

Treco nous propose une adaptation qui vaut le détour. Dans la peau d'un petit overman intergalactique vous devrez débarrasser le monde d'une série d'extra-terrestres visqueux qui ne cherchent qu'à semer la panique partout où ils sont. Un titre qui s'annonce plutôt bien.



BUCK ROGERS

ELECTRONIC ARTS/MEGA DRIVE

Jouez le rôle d'un des plus connus des héros de

feuilleton télévisé dans cette production d'Electronic Arts. Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper-sophistiqué, éclatez les ennemis de votre monde qui arriveront de toutes parts. Assurez un maximum ou bien vous serez réduit en bouillie comme des tomates dans un mixer!



TIME CRUISE II

FACE/PC ENGINE

Après Devil Crash, Time Cruise II est un nouveau jeu de flapper. A mi-chemin entre le mâtrotinnet giribail et le shoot'em Up, ce soft comporte un nombre incalculable de niveaux, de sous-niveaux, de



niveaux intermédiaires et un nombre tout aussi gigantesque d'options. Doté d'une très belle

réalisation, Time Cruise II est un jeu qu'il ne faudra pas loupier lors de sa sortie.

PRO WRESTLE SECOND BOUT

HUMAN/PC ENGINE

Par rapport à ses concurrentes cette simulation de catch permet jusqu'à quatre joueurs de s'affronter dans une lutte acharnée comportant seize catcheurs aux capacités différentes. Préservant un grand nombre de coups, parfois assez originaux, Pro Wrestle Second Bout devrait satisfaire les amoureux de la baston, d'autant plus que l'animation en est excellente. Les armes ne devraient également pas trop être délaissées, tant cette simulation a l'air plaisante.



POWER GATE

PC ENGINE

Aux commandes d'un avion de chasse d'une nouvelle génération, vous devrez éliminer tout ce qui se balade dans les cieux. Un coup de mitrailleuse, un lâché de bombe et hop, tout disparaît comme par magie. Scrolling horizontal, sept niveaux, monstres de fin sort au programme de cette réalisation attendue vers la fin du mois de septembre.

DAVIS CUP

LORENA/PC ENGINE

Lors des ordinateurs ludiques, Davis Cup est une brillante simulation de tennis. Pouvant se jouer seul ou à plusieurs, cette production de Loriciel (une boîte française qui développe sur console, c'est pas si courant, alors mentionnons-là) offre une tonne d'options pour améliorer la force et surtout la technique de base des coups que vous serez à même de réaliser au cours de cette simulation. Doté de musique et de bruitage digitalisés, Davis Cup pourrait bien mener la vie dure à Final Match Tennis qui domine en maître cette catégorie de jeux sur cette machine.

CHAMPION FOREVER OF BOXING

NEC PC ENGINE

Si vous êtes un fervent admirateur de la PC Engine, ne soyez pas surpris par l'éditeur de cette simulation. En effet, en provenance des États-Unis, Champion

Forever Of Boxing est issu d'une des équipes de programmation de NEC USA. Dans cette simulation de boxe anglaise, vous allez vous mesurer dans la peau de vedettes non connues que Mohamed Ali, George Foreman, Larry Holmes (à ne pas confondre avec Sherlock). Utilisez à mes-



sure des images digitalisées de ces illustres sportifs ainsi que des sons qui ne peut plus résister, Champion Forever Of Boxing est une grande simulation du noble



art. Seul ou à deux vous vous échauffez comme des lions en feint à taper sur la garde de votre adversaire.

MARBLE MADNESS

PC ENGINE

Conversion à grand spectacle d'un jeu d'arcade d'Atari, Marble Madness vous fera diriger une balle dans un univers tridimensionnel qui scrolle de haut en bas. Tout en évitant obstacles, soufflerie, trous béants et autres plaisirs du genre, vous ne devrez pas perdre de vue votre objectif : passer à temps la ligne d'arrivée cloutant chaque niveau.

STAR FIGHTER

HUSSION/PC ENGINE



Si vous pensiez que les Japonais n'avaient que peu ou pas d'humour, vous avez tort. Star Fighter est là pour le démontrer. Parfaite parodie de Super Star Soldier, or Shoot 'Em Up à scrolling vertical vous placera soit dans la peau de Bomber Man, soit aux commandes du vaisseau Neo Caesar (celui de SSS) soit à bord de la PC Engine elle-même et où les bombes sont des CDs et les bouchons des joy pads. Complètement délirant et plein d'humour.



KICK BOXING

LORECEL/PC ENGINE

Andre Piazza Kick Boxing apporte un nouvel élément à la série des simulations de sport sur PC Engine. Le Kick Boxing requiert technique et vitesse et ces deux facteurs sont présents dans cette simulation. Pour améliorer votre technique de frappe, la vitesse d'exécution de vos coups et pour éviter une trop lourde défaite d'entrée de jeu, des périodes d'entraînement vous permettront d'augmenter votre force. Superbement réalisé, avec une animation d'un réalisme saisissant, Kick Boxing est un grand jeu. Pour un ou deux joueurs.

VALIS IV

RENOVATION GAME/CD ROM

Des nouveaux rigarons à la recherche de ses ancêtres, la belle mais dangereuse Yoko aura besoin de toute votre



aide pour parvenir à la fin de la derro-douairie de niveaux qui s'offre à elle. Graphiquement incroyable, Valis IV est un jeu de plates-formes remarquables. Un jeu sur lequel il faudra compter lors de sa sortie prévue dans le courant du mois de septembre.



HOME ALONE

THQ/SUPER FAMICOM

Basé sur le film du même

nom, que l'on ne connaît d'ailleurs pas en France (enfin je crois) (NDLR: si, c'est "Maman, j'ai raté l'avion"), Home Alone vous fera jouer le rôle d'un petit garçon qui a la garde de la maison familiale en l'absence de ses parents. Bien évidemment une tonne de catastrophes en tous genres s'abat sur le pauvre malheureux qui ne sait plus où donner de la tête. Vous devrez aussi défendre votre habitation des voleurs. Faites gaffe!



DIMENSION FORCE

ASIMU/SUPER FAMICOM

Dimension Force est un nouveau Shoot'Em Up adapté par la même équipe de

programmation que le superbe Vortex (laissez tomber, c'est une petite joke). Ce jeu de tir dans lequel vous dirigez un hélicoptère de combat utilise à merveille les capacités de la bécane en matière de zooms et de rotations de spirales. A voir...

HYPER ZONE

NAL/SUPER FAMICOM

Hil arrive que le Shoot'Em Up selon une approche novatrice et différente de la plupart de ces concurrents, redoutables dans ce secteur. En fait, Hyper Zone est très similaire quant à son déroulement à F-Zero. En utilisant les routines spéciales propres à la SFC, Hyper Zone est un jeu unique et très intéressant.





CASTLEVANIA IV

KONAMI/SUPER FAMICOM

Konami nous apporte là le quatrième volet de la série des Castlevania (dont deux sont déjà dispos sur la Gameboy). Évidemment sur Super Famicom, l'histoire est complètement bouleversée, les graphismes et les animations sonores offerts ici sont d'une splendeur à toute épreuve. Un beat'em Up qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte.

ULTRABOTS

DATA EAST/SUPER FAMICOM

Avec cette simulation de conduite de char d'assaut



en période de guerre, Data East risque fort de perturber et de changer la face du monde, tant ce jeu est d'un réalisme



possédé. De superbes graphismes agrémentés par une bande et des effets sonores to-

nitnants hisseront certainement ce titre au sommet des jeux de ce type.

BILL LAMBER'S COMBAT BASKETBALL

HUDSON SOFT
SUPER FAMICOM



Hudson entre dans le monde des jeux à thème sportif avec cette production qui demandera de la part du joueur, réflexe et agilité. Basé sur le principe du basket-ball, ce jeu est vu du haut et se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. Graphiquement excellent, Bill Lamber's Basketball est un jeu bien sympathique que l'on aura plaisir à découvrir lors de sa sortie sur notre territoire.

CAVEMAN NINJA

DATA EAST/SUPER FAMICOM

Évidemment connu sous le nom de Joe et Mac dans sa version japonaise, Caveman Ninja est une conversion d'arcade. Dans ce jeu de plateformes vous êtes soit Mac soit Joe, deux des hommes préhistoriques les plus cools que la terre ait jamais porté. En luge avec des machines terribles,

nos deux aventuriers auront fort à faire pour s'en débarrasser. Graphiquement génial, ce jeu de Data East est un véritable miracle.





SUPER F1 BUILT TO WIN

SEGA/SUPER FAMICOM

Après avoir joué des heures durant à R-Zero, on savait bien que ce jeu était l'incarnation de bon nombre de simulateurs de conduite automobile. Super F1 Built To



Win est le premier d'entre eux. L'impression de vitesse doublée d'une technique re-

marquable permettront certainement à ce jeu de devenir un classique sur cette machine.

NOSFERATU

SEGA/SUPER FAMICOM

Reprenant à peu près le thème de Prince Of Persia, c'est d'ailleurs à se demander si ces deux jeux ne sortent pas le même. Nosferatu vous entraînera dans les labyrinthes du château de Dracula. Superbement animé par des mouvements qui ne peuvent pas être plus réalistes, la vedette de ce jeu vous donnera l'opportunité de retrouver sa charmante amie enlevée par des mains maléfiques. Un jeu génial...



E.D.F

JALECO
SUPER FAMICOM

ED.F., ce sont les crânielles de Earth Defence Force, autrement dit "va filer que vous vous remettez un peu pour foutre en l'air ces envahisseurs marteux qui nous attaquent et nous polluent la vie". Utilisant des graphismes spectaculaires, enfin à la hauteur de la réputation de la



SFC. EDF, à ne pas confondre avec une de nos institutions, est un Shoot 'Em Up à scrolling horizontal qui nous fera oublier Gradius III et Super R-Type qui n'étaient pas des chefs-d'œuvre!



SUPER BATTLE TANK

ABSOLUTE ENTERTAINMENT/ SUPER FAMICOM

Premier jeu sur Super Famicom basé autour de la guerre du Golfe, cette simulation guerrière vous placera aux commandes d'un char d'assaut dans le désert de l'Arabie Saoudite (du moins au début!). Utilisant des graphismes digitalisés et des sons d'un remarquable réalisme, cette simulation ravira les amateurs du genre, j'en mettrai ma tête à coupes.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE II

ULTRA GAMEBOY

Les tortues ninja sont de retour sur Gameboy. Après l'incontestable succès de la première partie de leurs aventures, les voilà pour le plaisir de tous. Une fois de plus à



l'aide de vos pizzas double portion, vous allez devoir lutter contre le crime, en diabolisant à tour de rôle mais indépendamment chacune des quatre tortues. Graphiquement très beau, TMNT II est prêt pour recevoir une fois de plus un public nombreux.

BLADES OF STEEL

KONAMI GAMEBOY

Si vous connaissez et appréciez la version NES de ce jeu, alors réjouissez-vous, ce sont pratiquement les mêmes. Cette simulation de Hockey est en effet bourrée d'hérents

sympathiques qui bien que retranscrits sur Gameboy donnent au jeu un dynamisme réconfortant. Graphiquement excellent, Blades Of Steel est une nouvelle superbe simulation sportive de chez Konami.



KONAMIC GOLF

KONAMI GAMEBOY

Après ces diverses adaptations de Castlevania ou de Nemesis, le maître japonais change un peu de registre en se consacrant ici à la simulation sportive et plus particulièrement à la simulation de golf. Programmé sur une



cartouche de deux méga, Konamic Golf est une simulation giants. Vous pouvez jouer à deux dans un mode (Versus) ou bien seul dans le mode Tournoiement, utiliser la quinzaine de clubs mis à votre disposition ou bien jeter un coup d'œil sur la carte géographique du terrain avant de s'engager dans la balle. Superbe graphiquement, il ne manque que la couleur pour vraiment y croire!

THE SIMPSONS

ACCLAIM GAMEBOY



Bart et sa famille sont de retour dans cette nouvelle aventure sur l'écran monochrome de la portable de Nintendo. En lune avec son voisinage notre brave petit héros ne désespère cependant pas de retrouver la tranquillité qui était la sienne avant que de fâcheux événements ne se



produisent. Un jeu très sympathique qui vous fera passer de bons moments devant votre Gameboy.

WORLD CLASS LEADER BOARD

GAMEGEAR

Si vous aimez les simulations de golf vous allez être gâté. Première simulation à avoir connu un grand succès lors de son adaptation en micro, Leaderboard vous fera

parcourir les greens les meilleurs et les plus difficiles du monde. Entièrement réalisé en trois dimensions, World Class Leader Board est un modèle du genre.



FROGGER

SEGA GAMEGEAR

Dans Frogger vous allez devoir aider et diriger une grenouille à traverser une autoroute puis à sauter sur des ronds-de-bois pour retrouver ses congénères. Moyen graphiquement, ce jeu d'action est pourtant assez amusant surtout lorsqu'on connaît la version d'arcade d'il y a maintenant une petite dizaine d'années. Très agréable en tout cas...



road riot 4wd

atari

VROUUUUUMME Et c'est reparti pour un tour! Atari nous a concocté une course de buggy pas comme les autres. Deux sièges, deux écrans, on peut jouer ensemble dans la même course ou bien chacun de son côté. Les programmeurs ont vraiment pensé à tout. Pas moins de 11 circuits différents vous sont proposés. Un tour du monde complet où vous allez découvrir les Alpes suisses, l'Antarctique, l'Iowa ou bien encore l'Arabie Saoudite. A chaque étape, votre bête vous oppose les trois champions de son écurie (deux en mode deux joueurs connectés). De vrais bolides jaunes qu'il faut absolument bien tenir pour continuer à jouer. Si vous êtes dernier, quelques coups de soufflette pour ralentir les autres concurrents et hép, vous voilà en tête! Aucun dépit, c'est juste pour le plaisir de tirer. Tous les ingrédients d'une bonne course de voiture sont réunis. Dérapages contrôlés, renneaux, tenue de route variant avec le terrain, nées à queue, le buggy qui saute dans tous les sens, vraiment, la conduite est bien réaliste. Les



courses se jouent toujours dans un mouchoir de poche et les parties à deux tournent vite à la coupe-pommes délicate (surtout quand on sait que seul le dernier des concurrents doit repayer pour jouer). Les décors (avec de nombreuses digis) sont magnifiques et on peut facilement décaler quelques passants ou bien renverser des taxis et des rhinocéros imprudents. De nombreuses voix digitalisées réagissent à vos actions (yaaaah! ouchié good!) et la machine elle-même commet de temps en temps les moments les plus spectaculaires. Road Riot 4WD est un jeu de buggy très bien dosé qui redonne un

sang neuf aux jeux de course à deux joueurs. Un travail en équipe est conseillé si vous voulez jouer le plus longtemps possible. Pour plus de réalisme, les commandes tentent à chaque dérapage et le siège vous donne un véritable coup de pied au cul à chaque fois que vous êtes touché par un adversaire. Sensations garanties!



vendetta

konami

Encore un jeu de baston dans la longue longue lignée des beat'em ups du style Double Dragon. On peut se demander quels fols espoirs animent encore l'esprit de l'équipe de Konami quand elle crée un jeu pareil. Et bien cette fois-ci, il n'y a rien à redire. C'est dans les vieux pots qu'on fait les



meilleurs soupes. Même s'il ne casse pas des briques au niveau innovation, Vendetta est un super jeu de baston avec tout ce qu'il faut là où il faut. Pour récupérer la belle espiègle par les méchants (c'est leur spécialité pour emmener les héros), quatre solides galliards sont prêts à courir les risques les plus fous. Sur leur chemin, une ribambelle de gros kardash organisés en





bandes. Chacune a un chef, gros mongoloïde dégénéré qui excelle dans l'art de casser du héros. Vendetta est un beat'em up excellent. On peut tout faire. Couteaux, battes de base



ball clostées qui transforment les victimes en décalcomanies sur les murs (irridique!), fusils à pompe, chaînes, etc... Les ennemis sont très vivants, ils font des bulles avec du chewing-gum ou bien crachent par terre comme des dégoutants. On peut même leur envoyer un seau sur la tête pour les aveugler. C'est mûle et un raffinement dans la violence qui vous sont proposés ici. Les boss

de fin sont effrayants (surtout celui qui s'appelle le chaineur marquant. Il porte bien son nom!). Quand on joue à deux, les parties sont encore plus passionnantes.

les simpsons konami

Vous aimez Les Simpson? Vous ADOREZ Les Simpson? Alors que tous les joueurs majeurs et vaccinés courent jusqu'à la salle d'arcade la plus proche. Ils vous y attendent de pied ferme dans une aventure inédite. Vous allez enfin pouvoir participer au dessin animé que vous chérissez tant, bande de petits veinards! Un malfratier contrôle une bijouterie dans que toute la famille se passe tranquillement dans la rue. Dans la nuit givrée, un énorme diamant s'envole et retombe dans la bouche de la pauvre petite Maggie. Le voleur attrape Maggie et s'échappe au nez et à la queue de la police et des Simpson horrifiés. Ça ne va pas se passer comme ça! Les Simpson feront tout pour retrouver leur petite fille et ils ne vont pas s'en priver!

Les Simpson sont un véritable phénomène de société. Que vous les aimiez ou non, la borne d'arcade est assez défrutée et remuante totalement l'ambiance et le style du dessin animé. Vous incarnez un des quatre membres de la famille Homer, Marge, Bart et Lisa. Chacun a des attaques loufoques et très typées. Homer damboue des baffes à tout le



monde, Lisa se défend avec sa corde à sauter, Bart a transformé son skate en arme de combat et la mère de famille Marge tabasse tout le monde avec son aspirateur. Sans parler des attaques spéciales (Marge donne des coups de l'arbre-à-caca! Eh oui, des coups de popo! Hallucinant!). Des boss plus

fous les uns que les autres vous attendent à chaque niveau. Cacheur géant, ours empaillé et même boule de billard géant! On rage en plein délire. On a même droit à des séquences de dessin animé entre les tableaux. Un bon jeu d'action qui nous change vraiment des productions habituelles.



Pour la réalisation de cette rubrique, nous tenons à remercier tout particulièrement WDK ainsi que Guy Meriau et la sympathique équipe de la salle d'arcade Omnia Electronic — 8 boulevard Bonne Nouvelle 75010 Paris — qui nous ont amicalement bien voulu prêter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéo.



le futur imm

Depuis le développement et la commercialisation du CD Rom pour la PC Engine, il y a maintenant environ trois ans, le monde des consoles commence à bouger. De toutes parts on entend des rumeurs selon lesquelles Sega et Nintendo lanceraient prochainement leur CD Rom compatible avec leur machine sans bats. Du coup, déjà bien mis en orbite avec son CD, NEC annonce la sortie prochaine, pour le début de l'année 1992, d'un nouveau CD Rom compatible avec la PC Engine et avec la Super Game sans interface. Bien décidé à ne

en la Game Gear, l'année 1992 sera assurément l'année laser. Comment, vous n'y croyez pas? Allez, jetez donc un coup d'œil sur la suite, vous allez haver comme des fennecs en mal d'amour!

LE MEGA CD DE SEGA, UNE MEGA IDÉE!

Alors que jusqu'à présent, les CD Rom comme celui de la PC Engine n'étaient qu'un périphérique, de luxe certes, mais périphérique quand même, le Mega CD se base sur un tout autre

MEGA CD DE SEGA



pu se laisser prendre de vitesse par le géant de l'électronique grand public nippon. Nintendo et Sega contre-attaquent, tel l'écureuil en son temps. C'est maintenant chose faite, du moins pour Sega qui a définitivement présenté lors du Tokyo Toy Fair sa machine à elle, pensée compatible avec la Megadrive. Vous l'aurez compris, à l'année 1991 éton l'année console avec la Lynx, la Megadrive, la PC Engine GT, la Neo Geo, la Super Famicom



MEGA CD DE SEGA

médiat



MEGA CD DE SEGA

concept, celui de la complémentarité. En effet, outre le fait que cette bécane offre à son possesseur des sons et des musiques hyper (comme lorsque vous achetez un vulgaire CD au supermarché du coin) et une mémoire de masse de l'ordre de 550 Mo, le Mega CD est en lui-même une véritable prouesse technique puisqu'il ouvre à la Megadrive de nouveaux horizons en lui ajoutant de nouvelles fonctions, inconnues jusque-là par la seule lise de Sega.

La principale qualité du Mega CD réside dans le fait qu'il possède son propre processeur 68000. Ce microprocesseur qui tourne à 12,5 Mhz (contre 7,5 pour la Megadrive ou 3,5 pour la Super Famicom) allie à celui de la Megadrive transcende tout ce qu'on a vu jusqu'à présent en matière de jeux sur ce support. En jouant avec ces deux processeurs mis ainsi côte à côte, les programmes pourront bénéficier pleinement des capacités des deux machines ainsi réunies. Conçu pour supporter de meilleurs graphismes et permettre une meilleure gestion d'écran, ce nouveau 68000 est l'arme absolue des console-CD-réseaux-musiques. Cette différence de fréquence entre les divers processeurs laisse d'elle même un fait indiscutable: la rapidité de calcul et donc d'exécution des différents algorithmes nécessaires à toute création de jeux permettront à la Megadrive liée à son CD Rom des effets tout à fait spectaculaires et une vitesse d'exécution qui ne devra pas être loin de celle des vraies machines d'arcade qui nous font tant rêver, nous autres amateurs de jeux. Il va sans dire qu'en plus de ce nouveau microprocesseur, les ingénieurs de Sega ont trouvé le moyen d'intégrer dans ce périphérique une nouvelle puce arithmétique permettant de calculer (en temps réel, enfin en théorie) des rotations de sprites et d'écran, des zooms aussi rapidement que facilement. Bien que la Megadrive en soit

capable à l'heure actuelle (il suffit de regarder Sonic, ou Marvel Land), cette nouvelle puce dotera beaucoup plus de sonar à ces rotations et à ces zooms qui pour l'instant ralentissent, n'étant réalisables que par une programmation soignée de la bécane, ce qui avait pour incidence d'entraîner un ralentissement général au niveau de la gestion de l'écran. Ces diverses possibilités étaient déjà disponibles avec la Super Famicom, mais seul l'écran de fond avec une rotation d'objets pouvait être manipulé. Ici, tout est envisageable. On peut aussi bien déformer l'écran de fond que zoomer sur les objets au premier ou en arrière-plan, sans que cela n'altère en rien la vitesse de déroulement des opérations. Avouez que pour une révolution, c'est une révolution. Pour ne rien glâcher et pour encore améliorer les capacités de ce CD Rom, Sega a équipé le Mega CD d'un lecteur de disque ultra-rapide et d'une mémoire-tampon de six mégabits. Ces deux facteurs liés assurent à cette unité une lecture et surtout un transfert de données du CD vers la Megadrive d'une rapidité sans égal (du moins pour l'instant) qui au niveau du jeu proprement dit évitera au joueur une attente trop longue lors des accès disque au cours du jeu. De plus une mémoire de 64 Kbits permet la sauvegarde pendant un an de parties en cours, moyen toujours ingénieux et utile pour pouvoir continuer un jeu lorsqu'on est dérangé en plein suspense par ses parents ou par la sonnerie du téléphone, ou même parfois par les parents qui appellent au téléphone, ou par le chat qui vient de faire tomber le pot de confiture, ou par la fenêtre qui vient de tomber, ou par une avalanche si vous jouez en pleine montagne, ou par cette voiture qui vient d'arriver si vous êtes pompiste dans une station-service et que vous jouez pendant vos heures de boulot, mais je m'égarer.

Au niveau sonore, là encore, on n'est pas au bout de nos surprises. Le Mega CD est capable de lire des CD musicaux de huit ou de douze centimètres ainsi que des CD+G (G signifiant graphique) avec une qualité d'audio très nettement supérieure à celle des lecteurs CD audio ruffes de garage du commerce. Disponible au Japon au mois d'octobre au prix de 50000 yens environ (2000 francs), le Mega CD est prévu en France dans le courant de l'année 1992.

ET LES JEUX ?

Comme chacun le sait et comme Sega le sait aussi, le succès d'une machine dépend des logiciels et donc des jeux qui viennent par la suite. Bien conscient du problème, Sega va donc développer dans un premier temps toute une série de jeux, du jeu d'action au jeu de rôle. Mais je ne veux en dire pas plus pour le moment, regardez plutôt la suite, y a de superbes titres en perspective.





LUNAR



LUNAR



LUNAR



LUNAR

GAME ARTS/MEGA CD ROM

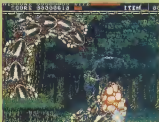
LUNAR Ce sera le tout premier jeu de rôle disponible sur le Mega CD Rom, et quel jeu de rôle ! Votre but sera l'un des plus durs et l'un des plus longs que vous ayez jamais vécu. Entre les différentes phases de jeu, des scènes ultra-super-sophistiquées comportant de gros personnages aussi bien animés que dans un dessin animé, et tout cela sans aucun écran noir durant tout le temps de la lecture du disque. Les scènes de bataille sont parfaitement bien détaillées, un peu à la manière de Dragon Quest V. Et le son... Et le son est d'une qualité à en faire frémir de honte les oreilles des moins mélomanes d'entre vous.



NOBUNAGA VS IEYASU

GAME ARTS/MEGA CD ROM

NOBUNAGA VS IEYASU Si vous trouvez en général que les simulations de guerre, également connues sous le nom de wargames, sont sur consoles un peu trop simples et pas vraiment très recherchées, c'est compter sans Nobunaga Vs Ieyasu. Doté de graphismes très détaillés et de superbes décors qui plongent immédiatement le joueur dans les méandres du Japon du XVI^e siècle, ce wargame est d'une rare complexité. Les combats sont d'un réalisme fantastique et la réponse de l'ordinateur est instantanée grâce aux deux processeurs 68000. Seul petit problème, de telle taille de même, le jeu devrait, avant sa sortie officielle chez Virgin, se débiter emboîtement en version originale en japonais, donc !



EARNST EVANS

WOLF TEAM/MEGA CD ROM

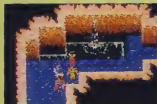
EARNST EVANS Alors que l'histoire de Earnst Evans se déroule dans les années 1920, vous êtes un aventurier au grand cœur, une sorte d'Indiana Jones avant la lettre. Votre but est de découvrir un livre magique dans les profondeurs d'une forêt périlleuse. Rencontrez Annette pendant votre périple et déjouez-là des multiples dangers qui se présentent à elle, donc à vous. Boivent d'astuces, de gadgets, d'effets de rotation et d'effets spéciaux, ce jeu de Wolf Team qui apparemment à la cote auprès de Sega devrait être disponible selon toutes vraisemblances en même temps que le Mega CD.



EARNST EVANS



EARNST EVANS



FARIA

WOLF TEAM/MEGA CD ROM

FARIA Sega et ses licenciés se placent généralement dans l'enfer des jeux de rôle grâce à cette réalisation de Wolf Team (à qui l'on doit notamment *Granada W*, *EZ Axis*, ou plus récemment *Arms Odyssey*). Ce RPG (Role Playing Game) offrira au joueur la possibilité d'évoluer dans un monde mythique gigantesque (à la mesure du moins des capacités mémoire du CD Rom). Annoncé comme l'un des jeux de rôles les plus longs et les plus complets, Faria possède cependant un gros désavantage : tout à l'écran est en japonais, ce qui n'est pas pour faciliter les choses, surtout quand on voit la complexité de ce jeu.



NOSTALGIA

SUR DE WAVE/MEGA CD ROM

NOSTALGIA 1907 D'un concept assez similaire à *Sherlock Holmes* ou à *Murder Club* sur le CD Rom de la PC Engine, *Nostalgie 1907* est une enquête policière qui vous entraînera dans la vie intense d'un enquêteur de choc du début du siècle. Offrant au joueur une assez grande variété de décors digitalisés (une centaine environ), dans cette réalisation de *Sur De Wave* vous devrez réfléchir un max, trouver des indices qui vous conduiront à des preuves, élucider des intrigues, découvrir des énigmes, interroger des témoins, etc... Se déroulant dans sa très grande partie sur un paquebot de luxe, *Nostalgie 1907* devrait être l'un des tous premiers titres disponibles sur le Mega CD Rom.

DES NOUVEAUTES EN PAILLE SUR LE MEGA CD

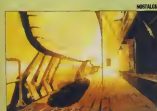
Voici quelques-uns des titres que l'on nous promet pour très bientôt : *Sun Earth* (Sega), *Dark Wizard* (Sega), *3rd Eyes* (Sega), *Lies Of The Dragon* (Sega), *Super Gals Panic* (Kamel), *Yumi mi mix* (Game Arts), *Shibire Shi* (Kopado Studio), *Crying Dragon* (Tresco), *Valls II* (Tresco), *Cosmic Fantasy* (Telnet), *Altrun Battle* (Human), *World Rally* (Visco), *Demomani Organ* (Eton B).

Nous ajouterons également que des jeux dont le titre ne nous est pas encore parvenu sont en préparation chez Victor, Aemik, Sigma, Taito, Toshiba EMI, Toyo Recording, Japan Computer Systems et Japan Data.

LE SUPER CD ROM DE NEC

Bien moins révolutionnaire, du moins à première vue, que le CD Rom de la Megadrive, le Super CD Rom de la PC Engine n'a en définitive que très peu de différences par rapport à son prédécesseur.

Le principal reproche que l'on peut faire à l'actuel CD Rom, c'est sans aucun doute sa lenteur de lecture et surtout sa panne lors des transferts de données du CD à la PC Engine. Bien conscients du problème, les ingénieurs de NEC se sont penchés un peu en avant et également sur la question pour essayer de la résoudre. La réponse est désormais simple et elle porte le nom de Super CD Rom. Pour contraster ces critiques tout à fait fondées, il est vrai, NEC a quelque peu modifié non seulement l'as-



NOSTALGIA



NOSTALGIA

peut améliorer de leur périphérique fétiche, mais également légèrement augmenter ses capacités pour faire taire les critiques. Pour ce faire, le géant de l'électronique nippon a augmenté la taille de la mémoire tampon, celle recueillant les informations émanant du CD Rom jusqu'à 512 Kb, soit 64 Ko, quatre fois plus que la taille mémoire existant dans l'actuelle version du CD Rom. Cette augmentation de capacité mémoire permettra un échange plus rapide entre les divers éléments et devrait théoriquement accélérer le délai de chargement en cours de jeu. Toutefois devant l'annonce du Mega CD, on est en droit de se demander si cette modification sera suffisante.



SUPER CD ROM

Avec ce nouveau CD Rom, une nouvelle System Card sera également disponible. Outre qu'elle soit d'une version supérieure à celle que nous connaissons aujourd'hui, puisqu'il s'agit de la version 3.0, cette carte spécifique permettra non seulement la lecture des CD+G, mais devrait également étendre les capacités de sauvegarde de parties jusqu'à cinquante environ.

D'un esthétique complètement nouveau, le Super CD Rom reprend plus ou moins la forme des anciens boîtiers qui permettaient, avant que Sordiberg ne se charge de la modification, de connecter le PC Engine à un téléviseur muni d'une prise péritel. Se glissant derrière la console (Car: Grafik ou Super Grafik) le Super CD Rom forme avec cette dernière un véritable bloc soudé d'un design pas franchement très réussi, mais ce n'est qu'un goût personnel. Commercialement au Japon vers la fin de l'année, le Super CD Rom devrait voir le jour en France également dans cette période. Malheureusement aucune autre information ne nous est parvenue quant au prix de cette nouvelle machine. Restes à l'écouter, vous en saurez plus dans le prochain numéro de Joypad.

UNE NOUVELLE MACHINE, DE NOUVEAUX JEUX

Pour répondre à l'attaque quasi-thoronée de Sega, Nec annonce lui aussi une série de titres pour le Super CD Rom.



NEC AVENUE/SUPER CD ROM

FORGOTTEN WORLDS Issu des machines d'arcade, ce Shoot'Em Up des familles de NEC Avenue sera assurément l'un des premiers disponibles pour le nouveau CD Rom. Alors que d'autres jeux du même style avaient la fâcheuse tendance à charger en plein cœur de l'action, ici tout est d'une parfaite fluidité. Doté de graphismes superbes et d'une musique alléchante, *Forgotten Worlds* a la particularité de permettre à deux joueurs de jouer simultanément, une première sur CD Rom pour un Shoot'Em Up.

PRINCE OF PERSIA



PRINCE OF PERSIA





POPULOUS

SUPER CD ROM

PRINCE OF PERSIA Bien connu des amateurs de strategy, Prince Of Persia est un jeu mi-action mi-aventure, où les joueurs (les mêmes que ceux qui ont réalisé le célèbreissime Karateka sur Apple II à l'époque) ont été en permanence obsédés par la recherche de la perfection des mouvements de la vedette que vous dirigez. A la recherche de votre princesse adorée, il faudra déjouer un nombre incalculable de pièges avant d'atteindre votre but et de retrouver la dite princesse. Grâce aux capacités importantes en taille mémoire du CD Rom, Prince Of Persia démontre qu'il est possible sur console de reproduire une démarche parfaitement fluide et réaliste. Un must en perspective.

SUPER CD ROM

POPULOUS Tiens, voilà notre cher Populous. Déjà connu sur cette où il avait reçu un vif succès, Populous est de retour, cette fois-ci sur Super CD ROM. Au programme, des graphismes plus fins que sur la version précédente, des paysages nouveaux et tout un tas de mondes encore plus fous et délirants que ce que nous avons déjà eu l'occasion de voir. Soutenu du début à la fin par une musique génialissime, Populous sur Super CD Rom devrait égarer tout ce qu'on a déjà vu sur ce jeu.

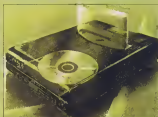
NINTENDO SE REBIFFE!

Bien décidé à ne pas se laisser débordés par ses deux principaux concurrents sur ce marché ô combien porteur, Nintendo n'attend pas la chose de cette oreille. Le géant japonais, sûr de son marché, l'associe avec Sony pour créer la PlayStation et avec Philips pour développement d'un CD Rom compatible avec la Super Famicom.

LE PLAYSTATION

Sous ce nom quelque peu étrange se cache en fait un ensemble compact formé par un CD Rom développé par Sony et une Super Famicom. Aussi discret l'un que l'autre sur les capacités techniques de cette machine, ni Nintendo, ni Sony n'ont voulu nous en dévoiler plus. Ahhh, ces japonais, avec leurs secrets pro-

fessionnels, qu'ils sont gâtés des fois! En fait, les seules choses qui ont pu transparaître de cette alliance, c'est que Sony devra se débrouiller tout seul pour le développement, pour la création et pour la distribution des jeux destinés au PlayStation Appa-



PLAYSTATION

rement, ni Nintendo, ni ses licenciés ne développeront pour cette machine. Ajoutez que pour un comportement étrange, c'est un comportement étrange! Cela dit, on peut tout de même faire confiance à Sony, qui dans d'autres domaines n'a pas vraiment déçu sa clientèle!

LE SUPER FAMICOM CD ROM

Certainement pas trop satisfait de l'accord passé avec Sony, Nintendo s'est associé avec Philips (le Hollandais inventeur du Compact Disc) pour mettre au point le CD Rom compatible avec la Super Famicom. Bien que cette annonce soit encore très fraîche et les capacités techniques de cette machine pas encore dévoilées, nous sommes pourtant déjà en mesure de vous annoncer l'arrivée sur ce support des principales vedettes de la marque. Ainsi lors de sa sortie prévue pour le quatrième trimestre 1992, le Super Famicom CD Rom se verra doté de jeux mettant en scène Super Mario, Zelda ainsi que le très ancien mais très sympa Donkey Kong. Une fois encore, Nintendo n'étant pas vraiment très coopératif, il faudra donc attendre quelques mois supplémentaires pour avoir de nouvelles informations sur le sujet.

Riches en rebondissements, riches en découvertes, riches en émotion, le marché du jeu va dans un proche avenir de nouveau se retrouver en pleine effervescence. Après cette année fructueuse à souhait et ce grâce à l'arrivée de nouvelles consoles, l'année 1992 risque fort de faire un "on remet ça" avec des machines encore plus performantes et encore plus alléchantes que celles que l'on connaissait déjà. Depuis l'arrivée du CD Rom compatible avec la PC Engine et depuis l'explosion des disques laser dans les rayons des disquettes, on avait que le CD était le périphérique de l'avenir. Mais cette fois-ci, l'avenir du jeu est inscrit noir sur blanc sur les tablettes et jamais, jamais il n'a été aussi proche et c'est tant mieux!

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIIVE

(française)

avec
1 manette
de jeux

949F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

TOP 20 MEGADRIIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Monster (Plateforme)	449F
Spelunker (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	449F
Wrestler War (Sim/Luthe)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Boomer (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket Ball)	449F
100 Men (Arcade)	449F
Moonslayer (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim Four)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	425F
Super Breakout (Sim 3)	395F
Jeux 3 (Arcade)	449F
Pick Your Golf (Sim Golf)	395F
After Burner 2 (Arcade)	425F
Dark Tracy (Plateforme)	425F
James Pond (Plateforme)	425F
Sinder (Arcade)	425F

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER	329F
SYSTEM MEGADRIIVE	119F
CONTROL PAD MEGADRIIVE	119F
ARCADÉ POWER STICK MEGADRIIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beetle Bony	449F
Danado	449F
Halfraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel Land	449F
Stratford	449F
Terrence	395F
MT Attack Submarine	549F
Monsters Battle (Jeux Action)	449F
Mr. Bacter / Microbicide (Arc.)	449F
Max Ridd (Plateforme)	315F

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG** ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive
ou d'une Console Megadrive



Arrow Flash (Arcade)	389F	Mechanic (Arcade)	449F
Bionic Man (Course Action)	449F	Mythic Defender (Arcade)	395F
Black Dot (Reflexion)	425F	Out Run (Course Auto)	449F
Bobble (Arc. Manège)	425F	Phantasia Star 3 (Adventure)	599F
Cerberus (Synthèse)	425F	Populous (Stratégie)	425F
Calculus (Stratégie)	349F	Powerball (Arcade)	449F
Crashdown (Labyrinthe)	389F	Road Masters (Course Auto)	389F
El Ray (Arcade)	449F	Rambo 3 (Action)	315F
Dynasty Duke (Arcade)	395F	Shining and Darkness (Ouvrages)	449F
E-Swat (Arcade)	295F	Super Air Wolf (Arcade)	449F
Fatal Ladybirds (Reflexion)	225F	Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Faery Tale Adventure	475F	Space Harrier 2 (Arcade)	349F
Fantasia Star 2 (Adventure)	599F	Super Baseball (Sim.)	395F
Flicky (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	295F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	449F
Gauntlet (Arcade)	449F	Swirl of Civilization (Arcade)	399F
Gun Ground (Arcade)	389F	Thundermax 3 (Arcade)	449F
Gunsheaters (Action)	395F	Twin Cobra	449F
Golden Axe (Arcade)	395F	Twin Hawk (Arcade)	349F
Gun (Sim.)	425F	Wardens Forest (Plateforme)	449F
Gunz n' Guns (Plateforme)	425F	Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Hard Drivin (Course Auto)	449F	Wings of War / Gynog (Arc.)	449F
J. Madman (Basket) (Foot Amér.)	425F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Joe Montana Football (Foot Amér.)	295F		
Ko-Ko (Arcade)	449F		
Kings Bounty (Ley de l'île)	425F		
Long Betty (Arcade)	395F		
Light and Magic	549F		
Midnight Resistance (Arcade)	449F		

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux



NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !!
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS	890F
JAMES HESTON + Alex Kid + Operation Wolf	265F
PISTOLET SEGA	139F
CONTRÔLE STICK SEGA	109F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPÉCIALE (JAMES JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTEUR SECTEUR	125F



OFFRE SPECIALE

Action Fighter	55F
Action Adventure	55F
Enduro Boxer	55F
Fantasy Zone I	55F
Global Defense	55F
Ninja	55F
Revenge Mission	55F
Secret Command	55F
Super Hang On	55F
Super Tennis	55F
Tekky Boy	55F
Transbot	55F
World Grand Prix	55F

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonslayer	345F
Mickey Mouse Castle	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinken	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Brands Rex	345F
Submarine Attack	345F
Dragon	345F
Golden Axe	345F

Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F
Amo di Dio	349F	Galaxy Wars	399F

Moonslayer, Indiana Jones, Mickey Mouse, les jeux de plateforme inimitables

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns

990^F



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215^F

Titres disponibles

Devilish (Casse-tête)	245F
Galaxy (Plateforme)	245F
Gal'in (Shoot'em up)	245F
Golden Wars (Shoot'em up)	245F
Hard Bunker (Shoot'em up)	245F
Invader (Arcade)	245F
Phoenix (Arcade)	245F
Phage (Labyrinthe)	215F
Papa Breaker (Arcade)	245F
Pya Beesball (Slam.)	245F
Patrol Golf Sim.	215F
Shogun 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Labyrinthe)	245F
Squash (Arcade)	245F
Wagner Land	245F

Titres à venir

Ninja Garden (Arcade)	245F
Space Master 3D (Arcade)	245F
World Dark (Plateforme)	245F
Golden Ace (Arcade)	245F
Soldierman (Arcade)	245F
Weggy (Plateforme)	245F
Gate Shadow (Base Ball)	245F
Shinkiro (Carte)	245F
Konami Connection (Atari)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynasty Duke (Arcade)	245F
BS Mahjong (Réflexion)	245F

TOP GAMEGEAR

Super Master GP 215F	Military Route 245F	G.Loc 245F	Wonderboy 215F	Shade 245F
Del Run 245F	Sevens 245F	Selction 245F	Super Horror 245F	Reino Sogo 215F
Wendy Pop 215F	Psycho World 215F	Fantasy Zone 245F	Dragon Crystal 245F	

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



195^F
Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

La LYNX: la portable couleur
de Atari (seule)

790^F



La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustoufflant !

2390^F
+ 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 290^F

Les Nouveautés

Army Master	345F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Commander	345F
Harold City	345F
Hermitian Secret	345F
Phantom Star	345F
R. Tiger 2	345F
Silent Destroyer	345F

TOP 15 NEC

PC Kid W-2	395F
Jelly Chan	395F
Galaxy	395F
Power Eleven	395F
Vampire	395F
Devil Crash	395F
Secret Dragon	395F
Super Star Soldier	395F
Super Volleyball	395F
Legend of Hosen Tensei	395F
Prophets	395F
Final March Tennis	395F
Spectator Base	395F
Adventure Island	395F
World's Best	395F



Les Nouveautés

Ninja Golden (Arcade)	250F
Promised (Arcade)	250F
Black Out (Réflexion)	250F
Vicar Wind (Arcade)	250F
Shogun (Réflexion)	250F
Red Bunker (Arcade)	250F
Pink Squash (Arcade)	250F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	250F
Avenger (Arcade)	250F
Zenith Mercenary	250F
Blue Lightning (Arcade)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electroway (Arcade)	250F
Galax of Zombies	250F
Gunsler (Arcade)	250F
Slime World (Slam.)	250F
Kiss (Réflexion)	250F

ACCESSOIRES LYNX

SACCOCH LYNX	119F
SAC LYNX	790F
PART SCULP	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	145F
CABLE CORD LYNX (pour jouer à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	85F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145'**

MICROMANIA

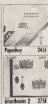
**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA 590'**

**La Console Gameboy
+ Super Marioland
ou F1 Race (*)**

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stereo



- Nouveautés à venir**
- Beetle Juice (Arcade) 275F
 - Begs Honey 2 (Arcade) 275F
 - Days of Thunder (Auto) 275F
 - Dick Tracy (Arcade) 275F
 - Double Dragon 2 (Arcade) 275F
 - Elevator Action (Plateforme) 275F
 - Fatal Fantasy 2 (Aventure) 295F
 - Jordan VS Bird (Basketball) 275F
 - Terminator 2 (Arcade) 275F
 - The Simpsons (Arcade) 275F
 - Soccermania (Football) 275F
 - Who Framed R. Rabbit 275F



LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!
Demander-le dans les magasins ou en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

La boutique de Game Boy

NOUVEAU

**LIGHT
PLAYER
175F**

Agrandi l'image
et vous permet
de jouer dans la
sombre

GAMELIGHT 119F

Version à écran de votre Game Boy

LOUPE 119F

Zoom plus près de l'écran !!

NOUVEAU

ETUI PLAY & GO 190F

Une de protection et transport pour
votre machine et 4 jeux.

NOUVEAU

**SMART
BOY 119F**

Une de protection
et plusieurs jeux

* Prix en francs suisses. Les prix sont en francs suisses. Les prix sont en francs suisses.

streets of rage

TITRE JAPONAIS :
BARE KNUCKLE
EDITEUR :
SEGA
MACHINE :
MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :
8
GENRE :
BEAT'EM UP
DIFFICULTÉ :
FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE :
NIVEAUX
DE DIFFICULTÉ :
4

opposition ! Ce sera une véritable course contre la montre à travers huit niveaux d'action non-stop pour mettre un terme à la domination sanglante exercée par le roi du crime. Cela risque d'être dur, alors amenez un ami pour jouer à deux simultanément. Si vous voulez gagner, ne vous battez pas ensemble à tout bout de champ ! Avec un peu d'entraînement, vous serez capable de maîtriser les techniques dévastatrices des combinaisons de combat.



Un nouveau roi du crime a pris le contrôle de la ville ! Même la police municipale est corrompue. Sauvez la ville de cette vermine des bas-fonds avant qu'il ne soit trop tard ! Vous avez le choix entre trois héros, chacun ayant leur propre technique et coups spéciaux. Prenez Adam pour la puissance, Blaze pour la vitesse et Axel pour les combats en roblée. Leurs talents combinés donnent accès jusqu'à 40 coups différents pour détruire toute

ADAM : incroyablement fort, mais très lent !



AXEL : rapidité et puissance, mais sauts faibles



BLAZE : sa rapidité fait sa force !



Superbe ! Un régal pour les yeux et les oreilles ! Ça bouge bien, ça batonne bien, ça s'écrit bien musicalement ! Un excellent jeu d'action comme on aimerait en voir plus

souvent malgré la trop grande facilité à en passer les niveaux. Il faut un certain entraînement pour maîtriser parfaitement les commandes mais avec un peu de pratique, tout rentre dans l'ordre. Incontournable !

DANY

LEVEL ONE





LES BAS-FONDS. Votre aventure commence dans les quartiers mal famés de la ville. Une bande rapine se cache derrière chaque coin, prête à vous sauter dessus. Sur le chemin, ramassez les bonus qui vous aident à mater en vie. Le maître de la bonneter est un adversaire rapide et féroce.

LES RUELLLES. Ouvre-toi dans les ruelles sombres! Seuls les plus durs pourront échapper à ces coupe-gorges. Même si vous arrivez à éviter les coups de bout des terribles richemans, le boss final Razorhead vous donnera encore du fil à retordre.



LA PLAGE. Même s'il vous équivaut sérieusement pour cette petite îlotte au bord de mer, l'orage qui se prépare est le moindre de vos soucis. Outre les affreux et gros seiches, un boss géopompier et tout en manche vous attend. Il est capable de vous envoyer valdinguer à plus de trois mètres avec ses mains larges comme des battants à linge!

LES DOCKS. Combattre le crime sur les docks. Le danger est partout. Des loups attendent même silencieusement sous les docks votre passage. Le boss de fin est un gros bilabou qui n'arrête pas de recruter son chiffré comme vous l'avez fait. Essayez pas de le submerger, plus d'un s'y est cassé les reins. Quelques bons coups de gouaze dans cette masse épaisse devraient faire l'affaire.



LE CARGO. Ça va être tordu! Un des plus durs challenges de ce jeu vous attend ici. Vous allez être avec l'accablant de pouvoir explorer littéralement vos pulsions guerrières. Il faut frapper fort et sec si vous voulez survivre. Et si vous vous croyez fort, les deux boss de ce niveau rendront tout remettre en question. C'est censé être deux choses de la jelle Blue dont il faut se débarrasser.

L'UNNE. Enfin, le rythme des combats se ralentit un peu. Vous avez le temps de souffler votre dose vapoteuse d'adrénaline. Un nouveau danger des grosses hydrauliques se détache sur votre passage. Même les machines peuvent être machabées! Pour terminer en beauté, le gros plein de sang que vous avez rencontré dans les ruelles revient se venger. Et cette fois-ci, il a appelé son frère nouveau!





Ahhhh, que c'est bon d'éclater la gueule à ces ordures.

Ahhhh, que c'est bon d'être avec un pote pour se ruer sur ces saquebottes comme des bêtes sauvages. Ahhhh, que c'est bon de savourer une victoire. Vous l'avez compris, Streets Of Rage n'est pas un jeu qui laisse indifférent. Même si les graphismes et l'animation ne sont pas au top niveau de ce qu'on aurait pu attendre, on est tellement sidéré par les bruitages et par les musiques, complètement affolantes de dimension sonore, que le reste passe après. Au niveau des combats, là encore c'est le summum de la jouissance joyadienne. Les prises, les coups de pieds, les coups de poings sont tellement géniaux que les parties s'enchaînent à un rythme d'enfer. Assurément le jeu du mois sur Megadrive.

l'm DESTROY



GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

SON : 19

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 95%

L'ÉLEVATEUR. Il est temps de faire le break! L'élevateur se coordonne pas vraiment avec monica. Ne sautez pas pour sauter par dessus le rembarde, une chute de plusieurs étages, ça fait très mal! Avec un espace restreint pour manœuvrer, les combats se transforment rapidement en série pénibles et il faut garder le tête froide pour ne pas coller quelques coups à son coéquipier. La véritable menace se trouve dans le penthouse! Les ennemis y sont plus nombreux qu'un usage de sauterelles et tous les bon vous attendent, ordres de vengeance. Un vrai enfer! Le bon final, le roi de crime, soit d'un très mauvais est les petits crins que vous lui connaissez. Il lance un dernier ultimatum: vous graciez les forces du mal ou mourez en héros! L'entrée de la ville est entre vos mains!



ARMES ET BONUS



Vie supplé-
mentaire



Énergie



Lignes d'or



Escalier de bois



Gaz lacry-
mogène



Ballon de
baseball



Bombe police



Super énergie



Pièces d'or



Trousse de
toilette



Couteau



Barre à sauter



fantasia

EDITEUR :

SEGA

MACHINE :

MEGADRIVE FRANÇAISE

TAILLE CARTOUCHE :

4 MEG

NOMBRE DE MONDES :

4

GENRE :

ACTION

DIFFICULTÉ :

DIFFICILE

NOMBRE

DE JOUEURS : 1

CONTINUE : 1 - 3

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ : 3

Mickey est de retour sur nos petits écrans dans une nouvelle aventure basée sur un classique de Walt Disney: Fantasia. Cette fois-ci, il doit retrouver les notes de musique de son maître magique afin que la musique puisse jouer à nouveau. On retrouve avec plaisir le système de jeu de Castle Of Illusion et, Mickey possède des pouvoirs magiques et quelques autres tours dans son sac pour se défendre. Les animations spectaculaires et de musique superbes font de Fantasia une aventure riche et rebondissante.



La magie miroir est parfaite pour les petits adversaires.



Pour les situations les plus dures, utiliser la magie miroir.



Mickey peut sauter sur la garde des ennemis et les vaincre.



Les notes magiques vous donnent de nouveaux sorts.



Des ennemis sont cachés au jeu parfait.



Sauter sur les ennemis pour les vaincre.



Les portes magiques donnent accès à des stages secrets.



Les petites fées sont prêtes à aider Mickey...



On l'attendait avec beaucoup d'impatience le grand retour de Mickey sur Megadrive, d'autant plus que Fantasia est l'un de ses plus beaux rôles. On

retrouve toute l'ambiance du dessin animé de Walt Disney, grâce à des graphismes de haute beauté. Tout cela est très stimulant, comment résister à un tel programme ? Alors, c'est

un chef d'œuvre ?... Et bien je n'en suis pas vraiment convaincu. Le niveau de difficulté est trop élevé à mon goût et surtout, les commandes manquent nettement de souplesse. En fait,

Fantasia supporte assez mal la comparaison avec le génial Mickey Mouse, tant en ce qui concerne la jouabilité que l'inspiration de jeu. Mickey méritait mieux.

AHL



Mickey devra faire face à un monde totalement nouveau rempli de créatures magiques inspirées du film. C'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouve les héros porteurs de sacs d'eau et les terribles crocodiles.





Si effectivement Fantasia est la suite de Mickey Mouse, on est pourtant assez

ce jeu, pourtant tellement bien réalisé. Décevant par rapport à ce que l'on en attendait.

FM DESTROY

GRAPHISMES : 19

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 13

**GLOBAL :
76%**

lois, surtout en ce qui concerne le plaisir de jouer. Graphiquement, il n'y a rien à dire. Musicalement, là encore c'est du tout bon (les d'hers moroses classiques sont même carrément déments). Pour l'animation, pas de bile à se faire, les mouvements des personnages et de Mickey en personne sont fluides et semblent tout droit sortis des dessins animés de Walt Disney lui-même. En fait, là où le bât blesse c'est surtout au niveau de la maniabilité et donc par là-même au niveau de l'immersion ludique qui laisse grandement à désirer. On s'efforce à faire sauter Mickey, on se prend souvent la tête à le faire aller là où l'on veut exactement qu'il aille, bref on s'accroque les nerfs sur



Il travers des niveaux éponyme dans le plus pur style des dessins animés, il faudra à Mickey beaucoup d'adresse et de malice pour échapper aux nombreux pièges qui l'attendent en route. Sera-t-il capable de retrouver toutes les notes de musique?



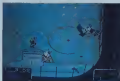


EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
MACHINE :
MEGADRIVE FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE :
4 Mega
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 ou 2

Electronic Arts nous fait goûter aux joies du hockey sur glace! Le jeu a été fidèlement retransmis dans ses moindres détails: face à face, entre deux, bastons... La sensation de patinage est tellement réelle qu'on a du mal à marcher droit après une ou deux parties! En mode deux joueurs, vous pouvez mesurer vos talents dans une

partie maîtrisée ou bien vous unir pour mettre une bonne raclée à l'ordinateur!

Pour les acharnés, un mot de passe permet de reprendre un play-off en cours et une option "instant replay" vraiment cool pour visionner les meilleurs moments du match.



Il n'est pas
pour de jouer
de l'équipe
pour prendre
le public!

EA hockey

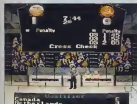


Une option "replay" vous permettra de revoir en détail les actions les plus chaudes du match.



Face à face, jeu brutal et pénalités, il y a ici tout ce que vous pourriez vouloir dans un jeu de hockey.

Les bastons sont certes déformables, mais la réaction est immédiate.



GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 18

SON : 18

MANIABILITE : 19

**GLOBAL :
95%**



Je ne suis pas spécialement fan de hockey,

mais là j'ai craqué pour ce jeu. Il faut bien reconnaître qu'Electronic Arts a fait du très beau boulot et que EA Hockey est sa plus grande réussite sur Megadrive.

La jouabilité est irréprochable, la réalisation nickel et on s'éclate vraiment, particulièrement lorsqu'on a l'occasion de jouer à deux.

J'aime particulièrement l'animation des patineurs, on s'y croirait vraiment! Quant aux bastons, sans lesquelles ce sport délicat ne serait pas ce qu'il est, elles offrent d'agréables moments de détente et de franche rigolade entre copains. Génial!

AHL





Avec EA Hockey on atteint les sommets de la simulation sportive.

Pratiquement tous les détails de ce sport de contact, où on ne se fait pas de cadeaux, ont été respectés. Les joueurs glissent sur la glace avec une grande rapidité, la gestion des sprites est parfaite, l'inertie due à la vitesse est remarquablement croquée, l'animation des hockeyeurs est fluide, bref c'est du tout bon, tout cuit, tout grillé. Des options comme le ralenti par exemple donnent encore un peu plus d'ampleur à cette simulation. Même si on n'aime pas beaucoup ce genre de sports, on ne pourra être que séduit par ce jeu d'Electronic Arts qui vraiment et cela à tous les points de vue est exceptionnel.

A posséder absolument.

Frs DESTROY



Après avoir marqué un but, repassez vos consignes et laissez le jeu évoluer!

thunderfox



(attaque à la grenade) Sur certains de vos adversaires vous pourrez aussi récolter quelques grenades.

EDITEUR :	TAITO
MACHINE :	MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	5
GENRE :	ARCADE
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	3

Vous voici en pose pour une mission qui, pour changer, se trouve être des plus périlleuses : massacrer l'ennemi. Pour cela vous pouvez compter dans la peau de deux bonnes épouses, spécialistes de toutes les formes de combat possibles et imaginables, dont les deux noms vont composer le titre de ce jeu : Thunder et Fox. A votre disposition toute une multitude d'armes, du couteau au lance-flammes. En d'autres termes

la panoplie complète de Rambo. Au fil des cinq niveaux vous aurez le plaisir de faire voler en éclats incandescentes des chars blindés, des robots au gyrophore de R2D2, des blindés ou même des hélicoptères. La journée naque d'être chaude. Vos agresseurs sortent de vous criés à une vitesse prodigieuse. Essayez d'aborder une dizaine d'ennemis simultanément, pas évident, hein! Enfilez votre M16 favori et puez, le cœur léger, casser du méchant.



(arrivé d'un nouveau face aux méchants) Seul contre tous avec votre unique poignard, la partie sera rude! Et face à ce courage et de détermination vous viendrez à bout de vos méphystes du feu. Cher maître la destruction, un jour attendrai la plus des viles des massacres!



Taito est le roi de l'arcade et la plupart de ses conversions sur PC Engine ou Megadrive sont réussies, alors on pourrait

raisonnablement espérer que Thunderfox serait dans la même lignée. Hélas, ce programme est une daube infernale,

c'est l'échec total, c'est même l'un des plus grands bidres sur cette console... d'ac, d'ac! Alors, Mr Taito, on se laisse aller? On se prend un coup de vieux ou n'est-ce qu'une faiblesse passagère? Premièrement, le graphisme n'est pas beau, deuxièmement le scrolling n'est



pas génial... quatre-vingts deuxièmement l'action ne présente pas d'intérêt. Bref, ce jeu est nul mais on ne fera pas la gueule à Mr Taito à cause de ses services passés. Oubliez au plus vite cette bavure, mais foudroyez pas que ça devienne une habitude.

ARL



(grand du lance-flammes) Chaud devant, chaud! Pour ceux qui auront la bonne idée de se mettre devant vous, quelques glâces de sapin devraient mettre de l'ambiance. Si vous avez manqué le Bal Des Amis il n'est pas trop tard pour faire la saut!



(arrivé du MDR) Avec votre M16, attrachez aux autres félérus de l'ennemi, faites quelques carters blâmes de rive. N'oubliez pas que les ennemis sont faibles et que l'on se sent bien sans arme face à un peloton d'hommes en rivant que de vous voir trois pieds sous le niveau de la terre.

(voix avec robot ennemi) L'ennemi il ne sent pas à la paille, c'est à dire dans une position de concentration tout à fait naturelle, de volent et vous pourriez être à aller jusqu'en bout du monde.



(voix du lanceur) Oh vous a dit de faire de l'effort? Pas de problème! En cours de votre bonsoir tout est en ordre et tout il n'y a plus rien devant! Ça c'est ce que j'appelle faire le message!



GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
SON : 17
MANIABILITE : 17

GLOBAL : 62%



Tout le monde à la rédaction essayait de m'influencer, Alain me disait:

"Tas vu Thunder Fox, c'est une grosse daube". Les lemmings (c'est comme ça qu'on appelle les stagiaires) insistaient en disant: "Non, mais t'as vu les graphismes, c'est lamentablement nulissime". Etrange, tout cela! Finalement ils cela parce qu'ils ont des actions dans une boîte concurrente, ou alors disaient-ils cela uniquement parce qu'ils n'y

avaient pas joué? Évidemment, Thunder Fox n'est pas exceptionnel. Les graphismes sont pauvres et les animations assez lachées. Mais lorsqu'on commence à jouer, on commence tout de suite à prendre du plaisir. Buter les ennemis à grand coup de croasse de fusil ou de mitrailleuse, leur transpercer le ventre au couteau, moi ça me plaît bien. Un jeu pas aussi mauvais que d'autres veulent bien le laisser croire.

I'm DESTROY

688 attack sub

EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE U.S.
GENRE :	SIMULATION DE SOUS-MARIN
DIFFICULTE :	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	AUCUN
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	1
TEXTE ET NOTICE :	ANGLAIS

Un cargo près des côtes de Norvège? Passez, tout à l'heure, de la salle du sonar à celle de la gestion de l'armement. Il faudra réagir rapidement pour ne pas péter, vous et votre fidèle équipage, sous le feu des ripostes toujours très promptes de l'ennemi. De plus il va falloir suivre les ordres à la lettre pour ne pas vous retrouver aux fers. Vous voyez qu'être capitaine ce n'est pas une tâche de tout repos!

Les torpilles sont armées, Capitaine. Un seul ordre de votre part et le fameux porte-avions américain, le Nimitz, sera coulé à trois cents mètres de fond par votre sous-marin Alpha, précieux joyau de l'Union Soviétique. Mais si vous préférez passer à l'ouest, 688 Attack Sub vous permettra de prendre la haine du Los Angeles SSN 688 ou du Dallas 700. Au total, seize combinaisons possibles sur les dix scénarios disponibles. Vous pouvez couler des super-tankers libyens ou alors excroquer des



(dans le bidonnet soviétique)

Apprenez le russe en vous amusant! Vous voyez, ce n'est pas si difficile et puis si vous n'y arrivez pas, essayez le tête ou l'oeil. Vous comprendrez mieux maintenant!



Etat général de sous-marin: Plus c'est gros, plus c'est fragile. Soignez bien ce petit sous-marin. Par exemple en cas de bris dans la coque, remettez vite, je dirais même plus, très vite à la surface. Soyez...



Non seulement c'est bon mais, accrochez-vous bien, c'est efficace ! Les autres n'ont plus qu'à bien se tenir. Non mais, fini de rire !



Point de commande: A vous de décider du cap, de la profondeur et de la vitesse. Choisissez de vous diriger au périscope, en fonction des feux, puis touchez bien les touches ou encore sur la carte de la région. En fait, pour réussir il faudra passer de l'un à l'autre sans cesse.



La salle centrale : Chacun s'active ici à sa tâche. Pas le temps de pleurnicher, l'ennemi rôde dans les passages. Faites le tour de toutes les commandes afin de gérer d'une manière optimale votre complexité bilévent. Et plus vite que ça !



Si vous avez un petit faible pour les simulations du genre de celles qui vous réchauffent les neurones durant les longues soirées d'hiver, c'est ok, 688 Attack Sub est un très bon jeu qui vous satisfera grandement. Même si parfois on est un

petit peu perdu dans les commandes (elles sont tellement nombreuses aussi, surtout au début), au bout de quelques heures de jeu on commence à prendre l'affaire en main et naviguer à travers l'immensité océane n'est plus qu'un simple jeu d'enfant. D'une grande complexité au niveau des

commandes, 688 Attack Sub est un jeu très riche. Peut-être rebutera-t-il les néophytes ? Mais les amateurs de genre prendront certainement leur pied, d'autant plus que la réalisation en elle-même est parfaitement réussie. Une très belle simulation sous-marine.

J'm DESTROY



Superbe, dément, génial ! Une fois que vous maîtriserez

avec une dextérité déconcertante les diverses commandes de votre sous-marin, vous pourrez sillonner les mers. Passer d'une commande à l'autre nécessite un peu d'entraînement mais le coup de main se prend assez vite. Les bâtiments qui apparaissent à l'écran sont représentés avec réalisme, les explosions aussi. Si vous avez un penchant pour les études de russe, en prenant le sous-marin soviétique, non seulement le nom des commandes sera écrit dans cette douce langue mais la voix, divinement digitalisée, vous adressera de tendres messages auxquels vous ne rigolerez rien. Génial, non ? Malgré une animation limitée et une musique d'ambiance aussi douce que discrète, 688 Attack Sub vous transformera en un véritable Rambo si jamais, ce dont je ne doute pas un instant, vous connaissez un certain Red October.

J.J. MORISSE



Le son :

Même si vous perdez le contact sonore avec le bâtiment revêtiqulé ! Sans sonar il n'est évidemment pas possible de repérer votre adversaire. Et malin qu'il y ait un volatant pour jeter un coup d'œil par le hublot !

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 13

SON : 13

ERGONOMIE : 17

GLOBAL : 85%



Si il faut connaître son chiffre, il faut aussi connaître son propre avis. Une arme nucléaire ne s'utilise pas dans les mêmes conditions qu'une vulgaire fusillade ASROC. Notez que la première est d'un usage beaucoup, mais alors la seconde plus amusant !

out run

EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE :	COURSE AUTOMOBILE
DIFFICULTE :	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	aucun
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	1

Quand on a des tonnes de thunes, ou plutôt, quand on a un père qui a des tonnes de thunes, qu'on habite en Californie, et qu'on veut en mettre plein la vue de sa petite amie, il y a une chose à faire : participer à une course, en Ferrari Testarossa, course ayant lieu non pas sur un circuit,

mais sur les routes de montagne tout le monde. C'est plus dangereux, c'en plus fun.

Maintenant que vous vous êtes inscrit, c'est votre tour de participer. L'organisateur vous a indiqué le parcours, ainsi que le

temps maximum dans lequel vous devez le parcourir.

Il ne reste plus qu'à foncer, qu'à laisser l'accélérateur au plancher pendant tout le parcours, tout en slalomant entre les camionnettes, les voitures et les motos, le sourire aux lèvres. Votre petite amie, à vos côtés, a été aussi un sourire crispé, mais c'est parce qu'elle est morte de travail.

Vous aussi, mais vous le cachez bien.





Où Ran, rien que le nom me procure déjà des frissons qui partent des doigts de pieds à la tête. Cette course automobile mythique issue des machines d'arcade est sur Megadrive un véritable petit chef-d'œuvre. Et je n'exagère pas. Toutes proportions gardées, car on ne pouvait effectivement pas avoir exactement le même jeu sur la console et en arcade, mais on est

quand même en face d'un bijou. Les sprites des différentes voitures et des camions sur lesquels vous arrivez à vive allure sont aussi gros que dans la version originale, l'impression de vitesse bien que légèrement plus lente, avouons-le, est parfaitement réaliste et les décors qui bordent les bas-côtés de la route sont riches de maisons, de pancartes et de palmiers qui donnent un

petit air tropical de vacances à l'ensemble. Au niveau des musiques, par contre, on est légèrement déçu par Où Ran. Bien moins speedantes et entraînantes que celles que nous connaissions, elles assurent cependant un bon rythme à l'ensemble qui ravira tous les fans passionnés de cette course méga-démunie.

► J'm DESTROY

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 17

MANIABILITÉ : 18

GLOBAL : 90%



Il faut le dire! La conversion de la borne d'arcade d'Où Ran sur

la Megadrive est une réussite. Raah! Quel plaisir de se retrouver au volant de sa Testarossa, en compagnie d'une plantureuse créature (d'accord, je m'enporte un peu). Les programmeurs de Sega ont su retransmettre l'esprit original du jeu. En effet, Où Ran se distingue de ses confrères en matière de courses de voitures. Ici, c'est beaucoup plus le plaisir de conduire à fond la caisse qui compte. Pas de classement, juste une course contre la montre pour mettre au peu de piment. On ne peut pas vraiment le comparer à Monaco GP, le style est différent. Où Ran est plutôt à conseiller aux frimeurs dans l'âme qui n'ont pas les moyens de se payer une Ferrari.

► MISTER M.

stormlord

EDITEUR :

RAZOR SOFT

MACHINE :

MEGADRIVE U.S.

GENRE :

ADVENTURE/ARCADE

DIFFICULTÉ : difficile

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : 3

NIVEAUX DE

DIFFICULTÉ : 3

TAILLE CARTOUCHE

4 Meg

Voici déjà deux ans que Stormlord faisait son apparition sur les moniteurs des micros. Aujourd'hui les heureux possesseurs de Megadrive vont pouvoir, grâce à Razorsoft, découvrir l'univers passionnant de la vallée du Royaume Enchanté. Dans cette vallée sont retenus prisonniers au cœur d'endroits difficiles d'accès les fées du pays qu'une reine démoniaque a

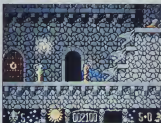
voulu faire disparaître. Armé de votre seule épée magique qui vous permettra de tirer à distance sur la multitude de créatures qui hantent chaque niveau de ce jeu, vous devrez, surtout par dessus les obstacles qui se dressent sur votre chemin, résoudre des énigmes.

Vous ne pourrez transporter ces objets qu'un par un et il vous faudra en trouver l'usage pas toujours évident. De plus, il vous faudra faire preuve d'une bonne dose de réflexion afin de les transporter dans le bon ordre. Une seule erreur et c'est la fin ! Pour faciliter vos déplacements vous pourrez, en montant sur des pierres magiques, vous faire emmener par un aigle géant. Pour finir sachez-vous que "patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage"...



[le niveau bas]

En attrapant les charmantes fées qui tombent du ciel, gagnez des points mais aussi des vies supplémentaires. Un véritable shoot'em up au plus Stormlord.



[le niveau supérieur]

Toujours plus loin, toujours plus dur !



TIRE : Vous pouvez vous battre avec ou sans choc des fées rapides de faible puissance ou, en pressant plus longtemps le bouton, une épée beaucoup plus efficace.



WIRE : La miel vous sera utile, pour ne pas être indispensable, pour élargir les alvéoles basses toujours placées là où l'on ne voudrait pas qu'elles soient.

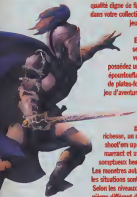
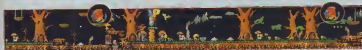
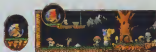


CLÉ : Unique moyen de poursuivre votre route et de délivrer certaines des fées prisonnières, elles sont en général dans la roquette.



PIÈRE DE TRANSPORT : Grâce à une Wile de mort, cette pierre magique possède un pouvoir étonnant. Une fois dessus, en aigle, surgissant de nulle part et portant à son bras un diamant bleu, vous serez amené pour une destination en l'attente de vos amis.

(le parcours du premier niveau)
Un véritable labyrinthe en ligne droite! Il vous faudra faire
de nombreux sauts avant de réussir à
traverser le bon arbre. Surtout, êtes-vous bien que les ni-
veaux suivants sont beaucoup plus compliqués!



Stormlord est
un jeu qui,
disons-le tout
de suite, offre
par sa qualité
et par sa variété un
produit d'une grande

qualité digne de figurer
dans votre collection de
jeux
favoris.
En un
seul jeu
vous
possédez un
époustouflant jeu
de plates-formes, un
jeu d'aventure d'une

grande
richesse, un mini
shoot'em up très
marrant et un
sérieux beat'em up.
Les niveaux autant que
les situations sont variés.
Selon les niveaux les
pièges diffèrent de plus
en plus vicieux mais
toujours aussi
mortels si jamais vous
tombez dedans. La fluidité
du scrolling est tout
simplement exemplaire ce
qui bien évidemment ne

gâche rien. Le fond
musical vous donne une
ambiance terrifiante et
angoissante à souhait.
Autant dire que votre petit
personnage au physique
de viking n'est pas sorti
du drakkar, si vous ne
soignez.

J.F. MORISSE



Lorsqu'on
commence à
faire ses
premiers pas
dans

Stormlord, on sent bien
que ce jeu n'est pas à
l'origine un jeu sur
console. C'est comme ça,
une histoire de feeling.
Alors, moins bon ou
meilleur qu'un titre
original? Tout cela peut se
discuter. À l'évidence, la
réalisation de Stormlord
est vraiment bien
pensée, les décors de
fond sont tout jolis et
remplis de petits détails

sympas qui assurent au
jeu un excellent
graphisme, la musique est
cool sans plus, elle aurait
pu être mille fois meilleure
(rien que pour vos oreilles
je vous conseille d'écouter
celle de Streets Of Rage,
vous allez en rester sur le
câ!). Si parfois, parcourir
les niveaux de luge en
large rivière de l'exploit, le
jeu étant particulièrement
difficile, on est quand
même séduit par sa bonne
tenue générale.

J'm DESTROY

GRAPHISMES : 17

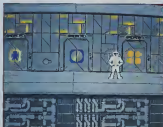
ANIMATION : 18

SON : 16

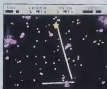
MANIABILITÉ : 17

**GLOBAL :
80%**

Après avoir
recréé votre
système,
construisez
pièce par
pièce votre
vaisseau.
Une
boîte à
champagne
et hop, il est
légé!



Le station orbital est le seul moyen de contacter Interstel. Un table sous le nez de Arth, c'est une table où pour accéder ses marchandises on retire la pièce.



Votre navigateur
s'écoupe de reproduire
les axes de l'un sur la
carte galactique. Très
pratique pour les vols
en hyper-espace !



L'officier scientifique est chargé d'analyser les planètes. Result, à vous de jouer si elles sont habitables (avec gravité de 0.5 G, c'est quand même un peu lourd). Choisissez bien! Interstel n'apprend pas le planétaire !

starflight

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE
4 Mb
MACHINE
MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE :
JEU DE ROLE
EXPLORATION
DIFFICULTÉ :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
2 SAUVEGARDES
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :
1
TEXTES A L'ECRAN EN ANGLAIS
DOC EN FRANCAIS

La planète Arth se meurt. Son soleil est sur le point d'exploser! Dans toute la galaxie, des croiseurs galactiques sont à la recherche de planètes susceptibles de servir de refuge. On dit même avoir remarqué des vaisseaux d'anciens colons terriens. Les chefs d'Interstel (le gouvernement en vigueur) ne savent plus où donner de la tête. C'est la panique! Et comme l'Enterprise est aux confins de la galaxie, on vous a choisi pour mener à bien cette mission à combien urgente.

Starflight va vous faire goûter aux joies de l'exploration spatiale. Parcourir l'espace sans fin, fouler le sol de planètes in-

connues, rencontrer de nouvelles races extraterrestres, tout est maintenant possible! La galaxie entière est à votre disposition! Les programmeurs ont même pensé à une option de sauvegarde qui est indispensable pour terminer ce jeu gigantesque!



Une fois arrivé dans un système solaire, il faudra jouer avec l'attraction gravitationnelle des planètes pour se déplacer. Faites attention aux solides près à explorer en super-espace !



Un scanner électro-magnétique permet de repérer toutes les mines minérales qui peuvent être utiles à vous.



Si la planète est intéressante, faites un atterrissage en douceur (en jouant avec la gravité) et débarrassez votre module d'exploration. La chance à l'aide est un sport très défusé.



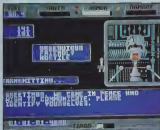
Qu'on ne s'y trompe pas! Starflight est un véritable jeu

d'exploration et de réflexion, pur et dur! Les adeptes du "kill & destroy" bête et méchant peuvent passer leur chemin. Ici, c'est la stratégie qui prime.

L'histoire est compliquée à souhait et il faudra parcourir un sacré nombre d'années-lumière avant d'en voir la fin! Les voyages spatiaux sont soumis à des lois très strictes et

l'exploration des planètes est vraiment réaliste (orages, vent, cycle des journées, etc...). Les aliens ne sont pas tous baveux et méchants comme dans les shoot'em up et dans la plupart des cas, les rencontres ne se règlent pas par de simples batailles. Si vous êtes un fan de Star Trek, vous ne pourrez qu'adorer ce jeu.

MISTER M

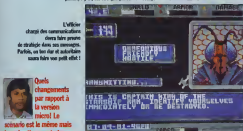


Mieux vaut être prudent et prêt face à l'inconnu. Un message (et pas forcément le bon!) est en vite arrivé!

Ne se vous empêche de les scanner. On ne sait jamais, il y a peut-être quelque chose à récupérer!



Certaines zones de la galaxie sont contrôlées par des races extraterrestres. Levez vos boucliers avant de partir, on s'est jamais trop prudent!



L'officier chargé des communications devra faire preuve de stratégie dans ses messages. Parfois, un bon dip et autoritaire saura faire son petit effet!



Quels changements par rapport à la version micro! Le

scénario est le même mais les animations sont plus nombreuses et les différentes séquences ont subi de considérables améliorations! Ce jeu de rôle de science-fiction est un "oldie" sur PC mais il n'a pas pris une ride. C'est la meilleure version de Starflight! Je ne recommande toutefois Starflight, qu'aux amateurs de jeux de rôle

confirmés, compte tenu de sa complexité. Un must pour la qualité du scénario et sa bonne durée de vie!

DANY

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 14

SON : 15

ERGONOMIE : 17

GLOBAL : 90%



EDITEUR :	BALLISTIC
MACHINE :	MEGADRIVE FRANÇAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	5
GENRE :	ACTION
DIFFICULTÉ :	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1

Turrican, qui a déjà passionné le monde de la micro, est un jeu qui se déroule sur Akerra et plus précisément sur les cinq colonies que les terriens y ont installées. En effet, la bande de Morgul (Multiple Organism) Une Link pour les intimes! a dévasté le système et anéanti tous les colons qui y vivaient

turrican

une vie paisible. Une catastrophe naturelle fut le départ de la rébellion et du génocide des habitants d'Akerra. La terre ne pouvant se permettre de perdre ces colonies, envoie une sorte de robot bionique pour nettoyer la planète de tous ses intrus. Il pourra tout au long des 5 stages à libérer, renforcer son armement et reprendre de la vie. Les ennemis sont nombreux et dangereux. Lorsque la situation devient trop périlleuse, vous pouvez vous transformer en soupe et balayer tout l'écran.

LISTE DES POWER UP



1-UP : Gagnez une vie pour aller plus loin.



Force field : votre Turrican sera invincible pendant un petit moment.



Starlet : reprenez de l'énergie



Crystal : Gagnez 300 pour un extra outfit



Lightning : renforce la puissance de votre fusil de lumière.



Le premier Boss.
Une suite de feu dans un gant de fer!



Ces univers ont incarnés, c'est d'entendre qu'une petite partie du premier level !!



LISTE DES ARMES



La mitrailleuse à huile lourde



Transformez-vous en bougie et devenez invulnérable.



Le feu de fusiliers que vous pouvez faire tourner autour de vous.



Le Tir Multiple qui part en éventail en arasant une bonne partie de l'écran.



Le trait laser bleu de sauts digites chez les aliens.



La lance-grenade pour un nettoyage rapide.



Les lignes d'énergie qui abattent l'armée de chaque cité de Turbion.



Les Mines. Sans commentaire!

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

SON : 14

MANIABILITE : 14

**GLOBAL :
76%**



J'étais déjà un fan de ce shoot'em up sur Amiga.

Turrican est l'archétype même du jeu pour console et l'arcade. De l'action non-stop, des aliens et pleins de petits secrets à découvrir! Un peu trop dur, tout de même, par rapport à la version micro. Pour amateurs uniquement.

DANY



Malgré de bons éléments, censure le scrolling multi-directionnel et le choix des armes. Turrican est un jeu qui place le joueur dans un univers tellement complexe et tellement hard, qu'il est pratiquement impossible de progresser deux mètres sans se faire ridiculer en bouillie par un tir ennemi ou par un robot méchamment placé à l'endroit précis où

vous vous y attendez le moins. Doté d'une très grande difficulté,

Turrican est, de plus, loin d'être graphiquement très beau. Les divers décors que l'on pourra traverser sont fades et sans grande saveur. En fait, ce jeu issu des ordinateurs logiques à en eu mal supporter le voyage, et d'un soft brillant sur ces derniers il en devient un jeu tout juste moyen qui n'arrache pas vraiment des masses.

J'M DESTROY



EDITEUR :

SEGA

MACHINE :

MEGADRIVE

FRANCAISE

NOMBRE DE NIVEAUX :

6+

GENRE :

ACTION

DIFFICULTE :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : 10 - 11

NIVEAUX

DE DIFFICULTE : 4

Après des années de bons et loyaux services dans les comics américains, le héros fait son entrée sur la Megadrive. Le Caid, chef incontesté de la pègre new-yorkaise, a échafaudé un plan machiavélique pour discréditer Spider-man (alias Peter Parker) aux yeux du public. Accusé à tort d'avoir posé une bombe en plein centre ville, il doit trouver rapidement les clés qui permettront de la déamocier s'il veut garder sa réputation de justicier. Malheureusement, le Caid est un adversaire usé et il a engagé tous les anciens ennemis de notre brave assigné pour garder les fameuses clés. Vous ne disposez que de 24 heures avant que la bombe n'explose, alors il est grand temps d'enfiler votre costume de redresseur de torts pour vivre l'aventure la plus périlleuse de votre carrière.

Un nombre incroyable
de personnages!!

spiderman

Au début du jeu, toute la ville est contre vous et bench Jameson vous jette la première pierre dans son journal, le Daily Bugle. N'hésitez pas à relever au secours des pauvres grand-mères pour remonter votre cote de popularité.



Peter Parker est photographe, alors prenez des photos de tous les vilains que vous rencontrez. Elles prouveront son innocence et l'aideront ainsi grâce à votre caméra de filmer les vilains.

SEWER LEVEL COMPLETED!!
LEVEL COMPLETION BONUS:
CURRENT SCORE: 14200
PICTURES TAKEN:
MUTANT JUMPER 520

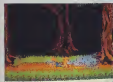




Le truc le plus séduisant dans Spiderman

est très certainement la taille des sprites et notamment celle du héros, ainsi que la possibilité de bouger et de s'accrocher dans tous les sens à tous les éléments de décor qui sont dans ce jeu. Parfois, on se retrouve la tête en bas, les pieds collés au plafond, d'autres fois on se déplace en rampant sur les parois des murs en tissant une toile pour avoir encore une meilleure assise. Agrémenté par un bon graphisme, bien que quelquefois un peu vide, des musiques sympas, Spiderman est en jeu très agréable qui tranche par rapport aux traditionnels Beat'Em Ups de cette console. Ahhh, et puis c'est tellement marrant de se déplacer au bord d'une toile en parcourant les nombreux niveaux, de batailler contre des araignées géantes, des pierres bavasses qu'on n'hésite pas un seul instant à enchaîner partie sur partie.

I'm DESTROY



Un singe grand dessiné en plein Central Park. Mais veut tisser un bouquet de toile pour ne pas se faire dévorer par ses coupe de mains.



Il se sent pas fier, les trassés, malotant qu'ils sont repêchés dans la toile.



Le héros est une vraie bête féroce! C'est à tout prix le contact ou c'est le coup de grille avant.





Pas de temps à perdre. Vous n'avez que 24 heures pour sauver le ville sans lâcher quelques toiles et balancer vous de building en building!

le super-héros lance des bombes balistiques explosives. Quelques jets de toile concourent bien parfois à vaincre les ennemis ou à l'aider à éviter de voler.



Face à face entre des robots géants et le héros dans les rues de la ville. La partie d'ennemi dure, dure...

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 17

SON : 15

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 92%



Les fans de la B.D. vont s'en donner à cœur joie! L'esprit du comics a été retransmis avec brio sur la Megadrive. Vous allez enfin pouvoir réaliser un rêve d'enfant: vous glisser dans la peau de votre super-héros favori et participer à la lutte incessante contre le mal. Les possibilités de l'araignée ont été exploitées à fond. Se balancer de toile en toile, grimper aux murs et mettre des méga-poids aux méchants, tout est possible. Il y a même une panoplie de tous les ennemis préférés du tisseur! Un vrai régal. Côté technique, il n'y a pas

grand chose à redire. Les graphismes sont proches de la B.D. et l'animation est très réussie. En plus, le héros



est super maniable et c'est peu dire pour un personnage aussi mobile que l'araignée. Avec un petit côté à la Strider, Spider-Man est un très bon jeu digne de la B.D. qui l'a inspiré.
MISTER M.

phantasy star III

EDITEUR :

SEGA

MACHINE :

MEGADRIVE U.S

TAILLE CARTOUCHE

8 méga-bits

GENRE :

JEU DE ROUE

DIFFICULTÉ :

DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE :

Pile de sauvegarde

NIVEAUX DE

DIFFICULTÉ : 1

TEXTES ET NOTICE :

Anglais

Face à vous votre père se dresse et hurle: "Non, mon fils, tu n'iras pas!". Ne voulant pas comprendre la pain si durement acquiescé y a mille ans de cela par Oraklo, votre père, le Roi de Landen, décide de vous enfermer. Comment faire pour aller sauver votre douce Maia, enlevée sous vos yeux lors de la cérémonie de votre mariage? Vous voici, vous, Rhys, à croupir dans un sinistre cachot, n'ayant pour seul réconfort que l'image encore vive à votre mémoire de cette femme que, quelques années auparavant,

vous avez découverte sur les rives de Landen. Phantasy Star III, une jeune femme fort dévouée, vous est restée fidèle et vous ouvre la porte de votre gloire. Vous voilà donc parti, prêt à explorer sept mondes différents à pied mais aussi en sujet dans les cieux ou bien dans un sous-marin sur le fond des océans. Au fil du temps vous ferez la rencontre de cyborgs et d'humains qui mettront à votre service leur force et leurs capacités. Mais Phantasy Star III vous emmènera beaucoup plus loin, par delà trois générations de personnages! Vous n'avez pas fini de vous causer la tête dessus, mais avouez que vous aimez ça.



WENDY

Pour la faire sortir de sa cachette, en seul moyen, parler aux villageois. Ainsi vous pourrez la trouver près de la ou nord-est de votre village.



WENDY

Cyborg du type 3ME, il attend votre arrivée sur le troisième monde, au fond d'une caverne située au cœur des montagnes à l'est de l'unique village.



LINA

Accompagné de Rhys vous reconstruirez Lyle dans une tour qui se dresse dans la partie orientale du désert. Une fois que vous aurez reçu le Gouverneur du Temps il se joindra à votre équipe.



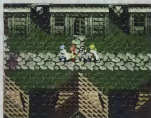
LINA

Rejoignez l'est du second univers, une fois le temps réglé et la glace brisée, vous y découvrirez Lina. Traverserez une forêt et parviendrez au mystérieux désert dans lequel se trouve Lina qu'il vous faudra combattre avant qu'elle ne rejoigne ses camps.



Pouvait-on faire une espèce plus ravissante? Ce masqué drague sans leint qu'un Quasimodo tombé dans un lac d'acide sulfurique, envoyé sur le peuple de Lays, vous l'a enlevé! Pourquoi tant de haine? Une chose est cependant sûre: votre vengeance sera féroce et grandiose! Qu'il semble loin ce délicieux moment où, enfin, vous pourrez servir Mala dans vos bras...

Dans les suberges vous pourrez, en plus de vous reposer, sauvegarder votre partie. Le Mage n'est que si vous n'avez plus d'argent pour payer l'hébergement ne pouvez pas sauvegarder la partie. Phantasy Star III est un jeu si il faut aussi servir gérer un budget!



Les créateurs qui se dressent sur votre route utilisent chacune des stratégies et des techniques bien particulières et tout autant nouvelles. Les parades seront l'essence des créatures. À vous de composer ce petit bestiaire qui, pour ne rien vous cacher, sera basé sur la magie. Sachant tout de même que la magie est possible, même si ça ne marche pas toujours.



Sans Lays vous seriez toujours dans cette même prison détestée par l'angoisse de ne jamais revoir votre bien-aimé. Elle se partira pas avec vous mais elle vous attendra, plus tard, elle sera des vôtres. Avant ça les rencontres seront variées mais pas toujours les amicales. Il ne manquerait plus que ça!

Une fois le cœur des villages fouillé rigoureusement chacun des bâtiments, étage par étage. Vous battrerez sur des villages qui se feront une joie pas croyable de vous recevoir dans les endroits les plus dangereux. Qu'est-ce que vous voulez, c'est leur façon de s'aimer. Dans les boutiques vous trouverez de nombreux armes, armures, et tout plein de petits objets amusants.

Si vous rêvez de posséder les cartes en couleur des villes et des cavernes, les meilleures stratégies pour gagner et les secrets sur tous les personnages au travers des trois générations, vous aurez la possibilité de vous procurer le livre celtique sur Phantasy Star III. Cette fois, contrairement à Phantasy Star II, le livre s'accompagne pas la cartouche mais il faut le commander aux États-Unis. Une bonne occasion pour faire valoir votre anglais!



Dire que *Phantasy Star III* est dur, beau, entraînant et super-génial serait un euphémisme.

Les graphismes sont élégants et collent parfaitement à une animation sans aucun accroc. On ne cesse de s'étonner devant la variété

des monstres et leur superbe réalisation pourrait donner des idées à Roger Coman. Enfin, c'est à souhaiter. Les combats sont rapides et on ne peut plus stressants.

Le système d'icônes mis à votre disposition dans les diverses situations est aussi simple

qu'efficace. Que dire de l'histoire...? Le scénario touche la sphère du drôle. Non, non ce n'est pas assez! Disons que tout bon joueur ne peut que sauter dessus avec rage et passion et s'enfermer plusieurs semaines pour clore cette fabuleuse aventure.

J.F. MORISSE



de cour de télévisions abondamment pourvus de créatures à la Steven Spielberg, pour retrouver les objets nécessaires à la poursuite de votre enquête. C'est aussi dans ces lagadens obscurs que Wren, le cyborg spécialiste du combat et certainement disciple du Terminator, ainsi que Lyne, un humain très doux pour tout ce qui touche aux techniques, vous attendent pour rejoindre votre équipe.



Un peu partout dans les différents mondes des temples de Laga, des pièces d'oriel ou des quads desertes jonchent les paysages, véritables reliques dont vous devrez peut-être un jour la révélation. Dans un vaste désert abîmé depuis mille ans, les cyborgs gardiens de l'Épée Noire légendaire d'Orion, celui qui tua Laga et qui dans cette humble attaque perdit la vie.

Vous savez à quel point la progression de vos personnages. De quoi rêver très tôt avec vos compagnons de route. Je vous rappelle que Mera est une machine et qu'il ne faut pas oublier votre unique Amour: Mela. Hélas, hélas, hélas, que je suis là pour faire un jeu de morale!



Avec un prédateur aussi illustre, on ne pouvait qu'attendre

impatiemment la sortie de *Phantasy Star III*. Eh bien, vous n'allez pas être déçus! Les graphismes sont encore plus beaux et les musiques sont toujours aussi douces à l'oreille (ils sont rares les jeux où on ne coupe pas le son au bout de dix minutes). Il n'y a aucun doute: c'est le meilleur jeu du genre qui existe actuellement sur la Megadrive. Très maniable, agréable à jouer, une vraie partie de plaisir! Les personnages sont bien gérés et les combats ne sont pas compliqués. On pourrait quand même regretter la fréquence trop importante des rencontres et la lenteur de déplacement de l'équipe qui freinent la progression dans cette histoire gigantesque. Mais mis à part ces deux détails, *Phantasy Star III* est un jeu dément qui vous tendra en haleine très longtemps.

MISTER M.



GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

SON : 15

ERGONOMIE : 18

GLOBAL : 92%



M1 abrams battle tank

EDITEUR :

ELECTRONIC ARTS

MACHINE :

MEGADRIVE FRANÇAISE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

1

GENRE :

SIMULATION DE CHARS

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

NOTICE ET TEXTE :

ANGLAIS

Les armées américaines sont depuis quelques jours passées à l'attaque. Il fallait bien que ça arrive un jour.

Alors que, tranquillement installé dans votre char M1 Abrams vous contournez la colline, prêt à vous positionner afin de faire voler en éclats la base soviétique située à deux cent mètres, surgissent devant vous deux chars T62 escortés d'un hélicoptère Mi 24! Voilà l'une des nombreuses scènes que cette simulation de char en 3D, M1 Abrams Battle Tank, vous proposera. Vous traverserez des paysages où apparaîtront successivement des collines, des montagnes et des citernes enjambées par des ponts que l'une de vos missions vous poussera peut-être à détruire.



Le tout est étonnamment réaliste, la moindre variation de terrain se répercute sur la conduite du char. Pas moins de huit scénarios et une campagne complète vous seront proposés. De quoi explorer à fond les capacités de votre machine de guerre à l'immense potentiel de destruction. Pour vous, une seule règle, une devise, one shoot, one kill.



COUPOLE :

Alignez la lunette pour une plus grande efficacité face à l'ennemi.



COMMANDEMENT :

Véritable cerveau du véhicule il consulte les cartes afin d'adopter la meilleure stratégie.



Faites le plein de carburant et de munitions. Profitez-en pour réparer les parties endommagées.



Même de nuit l'ennemi ne peut vous échapper grâce à votre vision infrarouge.



TREUIL :

Abaissez les tanks, les ponts, les hélicoptères, tranquillement installé dans son fauteuil.



CONDUCTEUR :

Ici, dirige le char et prend les notes les plus adéquates.



Choisissez votre manière selon vos envies.





Avec cette simulation de guerre, Electronic Arts fait très fort. Le

jeu, qui s'ouvre sur une page de présentation assez simplette, offre une variété de situations toutes plus stressantes et passionnantes les unes que les autres. Les graphismes 3D sont beaux bien que leur côté figure géométrique ne les mette pas trop en valeur. On pourra bien sûr critiquer l'animation qui à certains moments laisse à désirer. Malgré cela le plaisir, lui,

ne laisse pas à désirer et est au rendez-vous. Comment ne pas apprécier les courses enserrantes au clair de lune, près d'une rivière, alors qu'autour de vous s'abat une pluie d'obus ? Le détail des réunions, des diverses vues dans l'appareil et la variété des troupes soviétiques font du jeu un petit chef d'œuvre de simulation. La musique quant à elle sait juste se faire oublier, ce qui, après tout n'est pas plus mal. C'est vrai, il n'y pas de chaîne Hi-Fi dans les tanks!

IF MORISSE



Surprise très agréable de voir qu'une simulation

(une des premières) sur console soit d'aussi bonne qualité ! L'utilisation des graphismes vectoriels sur une Megadrive surprend un peu au début. Certes, l'animation n'est aussi bonne que sur micro mais l'intérêt du jeu n'en souffre nullement et c'est l'essentiel ! Le système de jeu, simple d'accès permet une rapide entrée en matière. Pour amateurs et joueurs confirmés dans le genre !

AMY



Rapport des pertes ennemies. Au far et à mesure de vos combats vous entrez tous au coursant des pertes de l'ennemi, en nombre et en genre. La meilleure façon d'apprécier notre progression.



HEAD- Munition classique anti-tank, simple mais logiquement efficace.



SABOT- Kent à bout de blindage même le plus résistant.



ALT- Idéal contre les hélicoptères, les blindés ou bien encore les ponts.



GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 16

SON : 14

ERGONOMIE : 16

**GLOBAL :
78%**



Dans les coffres que vous découvrirez, pour votre plus grande joie, se trouvent des objets très utiles et servent à tout. Délicieusement, les coffres sont garnis par des créatures très actives et cela rend tout plus amusant.

marvel land



C'est un moyen original de détruire tout ce bazar! Ah! Ça fait du bien... Non seulement tous ces objets vous aident mais en leur faisant effectuer une rotation de 360°, ou 180°, ou "tout complet", comme vous aimez, vous pouvez les faire disparaître tous les indésirables de la scène.



EDITEUR :	NAMCOT
MACHINE :	MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE :	4 MEGA-BITS
NOMBRE DE NIVEAUX :	QUATRE
GENRE :	ACTION/PLATE-FORMES
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE : CODE	NIVEAUX
DE DIFFICULTÉ :	3
NOTICE ET TEXTES :	JAPONAIS

O n'aurait pu croire que les frères forains étaient des endroites de tout repos mais avec Marvel Land de Namcot il est grand temps de changer d'avis. Notre jeune héros aux longues canines, aux ailes membraneuses et aux cornes diaboliques, va devoir en parcourant la foire du coin retrouver quatre de ses douces et charmantes amies enlevées par un horrible méchant à tête de loup. En ramassant des cornes de glace et des paquets de filices vous affronterez des adversaires aussi drôles que désagréables sur lesquels vous pourrez sauter afin de les faire fuir loin de votre tendre personne. Pour vous en débarrasser vous aurez à votre disposition une arme originale puisqu'il s'agit de cliques que vous ferez tourner. Dans les quatre mondes qui vous seront proposés il faudra user d'une dextérité quasi démoniaque pour ne pas tomber dans l'eau qui, comme il se doit vous est fatale, ou rencontrer une sauteuse joueuse de base-ball aux instincts de tueur. Pour délivrer vos tendres amies, pas de combats contre des chefs méchants et vicieux mais des parties de jeux sous des coups de récréation de l'école primaire. Du délire, mais un délire de qualité.



Vous vous souvenez du fameux bainon fatidique sur lequel notre quatre-heures voulait tuer Armstrong? Eh bien vous y voilà, mais cette fois vous ne serez pas attaché et la moindre chute sera synonyme de mort. Qu'est-ce qu'un rli!



Voilà! Vous avez tout de même pas qu'il s'agit d'une fête foraine. Vous aurez tout de même la chance de faire, globalement, comme qu'il y a de bons côtés à être le héros du jeu, des tours de rouage. Pendant le tour ramenez tout ce qui brille.

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 17

GLOBAL : 87%



Il faut bien avouer que les graphismes de Marvel Land ne sont pas à se

fracasser la tête contre les murs en posant des cris d'extase. Déjà simplement qu'ils sont très enfantins et contesteront très certainement les plus jeunes d'entre vous. A l'exception de cette pauvreté, toute relative certes, cette production de Namcot est vraiment très plaisante à jouer. L'animation est sympa et les divers monstres auxquels vous

avez à faire assez rigolos, disons même très rigolos. A la limite on pourrait même dire que Marvel Land a un petit air de famille avec Sonic, bien que nettement moins speed et dynamique que ce dernier, on apprécie sa compagnie. Même si il pourrait être jugé par certains comme un sous-produit.

I'm DESTROY



Faites les combats légers et méchants. Pour remporter votre lot, une ravissante jeune fille au corps de fil, avec du farness et excellent pierre, ciseaux, feuilles qui peuplent une deux secondes d'extase.



Je ne suis pas le héros. Faites des bonds sur plus de deux écrans pour, par exemple.



En voilà un jeu qu'il est mignon! En fait un bon

prodigieux, de longues glissades, des plongeurs mortels et des tours de manège, vous ne pourrez qu'admirer les paysages colorés qui défilent avec une fluidité laciférienne sous vos yeux injectés de sang. Marvel Land offre des sons qui varient du beau au franchement amusant et des graphismes succulents pour

tous

ceux

qui, comme moi, ont su garder l'esprit des 8-10 ans. Je dois le reconnaître, les phases de jeu en fin de niveau me font craquer! Sachons, pour une fois, rien qu'une je vous rassure, jouer les Pence and Love. Et puis, dès le niveau suivant peut reprendre le Massacre Aux Clones Tournoyants!

I.F. MORISSE



Une fois chaque de ses séries d'échecs en tableau vous proposera de ramasser des étoiles fléchées tombant du ciel. Chaque d'entre elles vous rapportera des points. Profitez-en pour admirer le paysage jalonné de statues noyées.

megatrax

EDITEUR :	NAMCO
MACHINE :	MEGADRIVE
NOMBRE DE NIVEAUX :	9 circuits
GENRE :	COURSE DE QUAD
DIFFICULTÉ :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 ou 2
CONTINUE :	PASSWORD
NIVEAUX	
DE DIFFICULTÉ :	2

commandes d'un quad. Le quad est une sorte de moto de conception assez récente qui dispose de 4 grosses roues très utiles sur les virages accidentés. Pourtant, ces roues rendent le quad très difficile à manœuvrer. Les virages se prennent par exemple en dérapage contrôlé, d'où la grande utilité des freins sur les circuits de cross qui vous sont proposés. Seul ou à deux vous devez faire les tours de circuit dans un temps limité afin de rester dans la course.

En dehors de la Formule 1 ou de la moto, il existe dans les sports mécaniques, un nombre impressionnant de machines différentes. Chaque engin conçu de roues et permettant de se déplacer à fond la caisse est toujours très vite délaissé de sa fonction première pour devenir un nouveau style de compétition.

Ici, les programmeurs de Namco ont pensé à vous faire participer à un de ces nouveaux types de course aux



Après avoir choisi le nombre de joueurs (1 ou 2) vous vous retrouverez devant un menu vous permettant de choisir le secteur de votre quad, le nombre de tours que comportera la course et le circuit sur lequel vous allez piloter.



L'écran est divisé en deux et permet ainsi de surveiller l'adversaire contrôlé par la console ou par un autre joueur.



toute la course tournera autour d'un sacot dosage d'accélération et de freinage. Les virages seront pris très rapidement sans embolisme dans une série de lancers ou de dérapages à 360° spectaculaires mais qui vous feront perdre un temps précieux.



comment imaginer un terrain de cross sans bosses? Ici, les bosses servent à mettre à l'épreuve vos talents de pilotage, une boss mal anticipée vous éjectera considérablement. Pour le passer comme un professionnel, il suffit de tirer la manette vers l'arrière dès que vous arrivez à son sommet. Le seul que vous ferez alors vous donnera vraiment l'impression d'être des ailes.



Megatrax aurait pu être un jeu vraiment "clean" (en parlant fun!)

s'il n'y avait pas quelques gros défauts à signaler. Tout d'abord au niveau de la réalisation, correcte s'il ne manquait pas un peu l'impression de vitesse et ce ne sont pas les décors qui se trouvent sur le bas côté de la route qui vont le renforcer: il y a un panneau ou un petit rocher tous les kilomètres. De plus, faire une course c'est très bien,

mais la faire simplement à deux enlève beaucoup de charme à la compétition. En fait, soit vous êtes premiers, soit vous êtes deuxième. Facile! Quelques adversaires en plus vous auraient peut-être sauvé de la lassitude qui ne tarde pas à venir au bout de quelques parties. Le seul intérêt vient du fait que l'on peut jouer à deux simultanément, ce qui relance tout de même le "challenge" (toujours en parlant fun!)

RASTAFOO



GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 14

SON : 13

MAHABILITE : 15

GLOBAL : 75%



Après Fastest One, la première course automobile

celle-là) qui pouvait se jouer à deux, voici Megatrax. Cette simulation de conduite de quad n'est malheureusement pas très enthousiasmante. Bien que l'animation des véhicules soit assez réaliste, notamment lorsqu'ils sont emportés par leur élan et volent au-dessus d'une bosse, les graphismes sont tellement pauvres qu'on tombe très vite de hant. Sur les bas-côtés de la piste sablonneuse, il n'y a quasiment aucun décor. Seul de temps en temps un panneau de pré-signalisation vous indique le sens du prochain virage, pour que vous puissiez l'anticiper. Bien évidemment la possibilité de jouer à deux contre l'ordinateur ou contre un copain est un incontestable avantage par rapport aux autres courses motorisées (Super Hang On par exemple), mais de là à être séduit par cette production, il y a un précipice que je n'oserais pas franchir. **J'm DESTROY**



Motif cheval, nous n'êtes pas si rapide comme le vent, réalisant des sauts défiant l'inspiration. Protée lui-même ne fait pas mieux.

Aucun problème de latence, une fois toutes choses réglées en un bon record les entrées les plus incroyables. Vous transformerez sans parler obligatoirement pour poursuivre votre progression.

saint sword

EDITEUR :

TATTO

MACHINE :

MEGADRIVE JAPONAISE

NOMBRE DE NIVEAUX :

7

GENRE :

ARCADE

DIFFICULTÉ :

FACILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : CODE

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ :

2

TEXTE DE NOTICE :

JAPONAIS

Venant s'ajouter à la collection, déjà nombreuse, des best'oups sur Megadrive, *Saint Sword* de Taito possède néanmoins une bonne dose d'originalité. C'est dans les défilés de sereins peuplés d'abominations, rejetés de Gorgan, Grand Maître des Ténèbres, que vous, Macrus, dernier des vêtus magiciens, allez progresser. Votre but : mettre fin aux agissements de Gorgan et le renvoyer dans les Ténèbres Primaires. Pour cela, à coups de magie transformatrice, vous

évoluez sur sept différents niveaux. Vous serez, à votre gré, centaure, sirène ou encore homme-oiseau. A chaque fin de niveau, une fois les chefs vaincus vous obtiendrez un objet qui renforcera votre puissance : miroir magique, dent de dragon, épée éclair... Grâce à ces sept objets rien ne devrait vous empêcher de venir à bout de Gorgan et de le renvoyer à jamais au cœur des Ténèbres.



Les amants d'arcPlus vous obtiendrez d'incrédibles plus votre puissance d'incroyable. Une fois en amorce d'un style incalculable puissance de vent vous serez face au chef du monde, toujours redoutable et aux techniques variées.

Rapides et puissances dans le final des jeux sans la forme de sirène. Bref, le Petit Serpent, pourrait devenir jaloux de votre magicien!



Chaque objet trouvé possède ses propres particularités. N'hésitez pas à vous en servir dans les moments difficiles où, par exemple, les monstres pullulent même plusieurs fois.



LE MIROIR MAGIQUE Avec ce miroir vous pouvez, même sans posséder le sort, accéder à vos habituelles métamorphoses.



LA CLOCHE MAGIQUE Faites disparaître vos ennemis au son de cette cloche qui sert pour rien d'une utilité subtile.



LE CROC DU DRAGON En cas de danger sortez ce croc à l'incroyable potentiel de destruction. Vous pourrez vous tirer de nombreux mauvais pas surtout lorsque les monstres affluent de tous les côtés.



LE BOUCLIER MAGIQUE Il vous permettra de supporter pas mal de dégâts. Enfin, nous avons la possibilité de l'incruster dans le tas en pressant votre cri de guerre favori.



LA VASE DES DRAGONS Une fois ingurgité elle vous rendra vos forces et votre rage de vaincre. Vous retrouverez l'œil du tigre, enfin je vous dis, l'œil du contour, ou plutôt de sirène, enfin, je ne sais plus, moi, avec tout ça!



LE MÉDILLON DU TEMPS Le temps passe mais grâce à ce précieux médaillon plus de problèmes! N'en profitez tout de même pas pour faire un peu-quelque sur le bord de la route!



L'ÉPÉE ÉCLAIR Engraver des boules de feu sur vos ennemis. Disponible dès le début, soyez l'empereur dans les moments les meilleurs. C'est vrai, on n'a pas que ça à faire, l'empereur vous attend! Allez, et ne pas de courser!

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 16

SON : 15

MANIABILITÉ : 17

GLOBAL : 81%



D'une telle beauté aussi impressionnante, il faut savoir, comme d'habitude, où le frapper et encore faut-il l'appeler au bon moment!



Saint Sword est d'entrée un jeu entraînant. Le musique vous met dans une ambiance vive et vous stimule dans les combats contre les créatures que vous devez abattre. Toutes colorées et très bien animées, elles vous feront craquer, au sens propre comme au figuré.

Les décors des

niveaux sont variés, ce qui évite la monotonie. Saint Sword est un jeu où l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. Il y a parfois près d'une dizaine de créatures simultanément présentes à l'écran et toutes vous en veulent terriblement. Dur, dur! Seul point peut-être négatif: la montée en niveau est hélas trop facile. Bon, ne faisons pas la fine bouche, Saint Sword est un excellent Beat'em up très bien réalisé sous tous les aspects.

IF MORISSE



Saint Sword est un jeu dont le thème sort un peu des sentiers

battus du Beat'Em Up traditionnel. Le fait de pouvoir se transformer en quatre types de personnages le rend particulièrement attractif. Alors que sa réalisation est tout à fait honnête, bien que l'animation du guerrier aurait encore pu être améliorée, on reste un petit peu sur notre faim lorsqu'on commence à enchaîner partie sur partie. En effet, au bout de quatre ou cinq, on découvre bien vite que Saint Sword n'est pas aussi riche qu'il y paraît au premier abord. Une ou deux journées de jeu intensif et hop, fini, basta, on ne reparlera plus de Saint Sword qu'au passé.

Arrivez que pour un jeu qui coûte au moyenne quatre cents francs c'est un peu décevant. Par contre, si vous n'êtes pas un dieu du joystick, allez-y sans crainte, cette réalisation vaut la peine d'être parcourue.

J.M. DESTROY





Trois guerriers au choix. Chacun de ces guerriers dispose d'une super arme différente.



Des séquences de tir et 3D

alien storm

EDITEUR :

SEGA

MACHINE :

MEGADRIVE FRANÇAISE

TAILLE DE LA CARTOUCHE :

4 Mégas

NOMBRE DE NIVEAUX :

8

GENRE :

ACTION

DIFFICULTÉ :

FACILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1 ou 2

CONTINUE : 7

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

3

Un jeu de stratégie d'alien s'est abattu sur notre pauvre terre. Il a mené en pièces nos créés à une cadence affolante, transformant une population dévouée en ruisseaux saouffés de sang. Il est temps de renvoyer la planche de toute cette race déconstruite. Trois des plus grands guerriers de la galaxie ont été engagés pour mener à bien ce travail titanesque. Alien Storm est un jeu d'action à deux joueurs simultanément représentant le

principe de Golden Axe. Vous avez le choix entre trois personnages différents, ayant chacun leur propre méthode d'attaque et une arme spéciale qui démontre jusqu'à la moindre petite tentacule d'alien qui frémisse à l'écran. Mais à part les scènes de combats à scrolling horizontal qui constituent l'essentiel du jeu, des séquences similaires à Dynamite Duke permettent de mettre à sac laboratoires et usines pour récupérer des bonus. Il faudra se tailler un chemin sanglant à travers pas moins de huit niveaux avant d'embarquer dans le vaisseau principal et terminer les quelques aliens indélébiles qui restent.



Des mouvements d'attaque très variés



Musée 1. Savoir les situations éprouvées du terrible destin que les aliens leur réservent.



Alien Storm est le type même de jeu qui m'éclate bien, y a pas

à se prendre la tête, il suffit d'y aller à fond et de casser de l'alien à gogo... un jeu intellectuel, quoi! J'aime particulièrement les scènes de tir en 3D: quel pied de tirer comme un malade en détruisant tout ce qui est à votre portée. Et puis, il y a une ambiance super, dans le genre film de science-fiction de série B, qui est fort bien rendue par une réalisation très soignée, comme Sega sait le faire. Cela dit, Alien

Storm n'est pas irréprochable, dans la mesure où on arrive à la fin du jeu un peu trop rapidement et que l'on risque de s'en lasser par la suite. Alors, faut-il investir vos précieuses économies dans un jeu qui n'a pas une longue durée de vie? C'est à vous de voir, mais c'est difficile de résister à un jeu aussi excitant.

AHL



Mission 2
Nettoyez la ville de ces parasites extraterrestres qui ôtent tout sur leur passage.

Mission 3
Traquez les aliens jougue dans les recoins les plus obscurs de la ville.



Mission 5
Reprenez la route et forcez les aliens à retourner d'où ils viennent.

GRAPHISMES : 19

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 17

**GLOBAL :
84%**



Mission 4
Détruisez la laboratoire et stoppez les horribles expériences présumées sur les colons humains.



Faut bien reconnaître qu'Alien Storm était un

jeu très attendu au sein de notre petite communauté. Pourtant et malgré toutes les bonnes choses que l'on a pu raconter dessus, je suis sagement déçu par cette réalisation. En fait non, je ne suis pas déçu par la réalisation mais plutôt par l'intérêt d'Alien Storm.

Mise à part la scène où l'on doit détruire des boîtes de conserve et les étalages dans le super-marché, tout le reste suit toujours le même déroulement. À la longue, on en a marre. Tirer sur les monstres qui grouillent c'est bien, mais au bout de cinq minutes ça mine le moral. De plus, comme la difficulté n'est pas très grande, on a vite fait le tour de cette réalisation de Sega.

I'M DESTROY



Mission 6

La fin est proche!

Les aliens sont en déroute et ils se réfugient dans leur royaume spatial.



Mission 7

En plein cœur de leur royaume spatial!

Seul un effort surhumain sauvera la terre du peril qui la menace.



Des séquences de tir en 3D

À la fin de chaque section, vous passez à une séquence de tir dans laquelle vous pouvez reprendre de l'énergie et vous refaire une santé. L'énergie augmente la puissance de votre arme et la santé augmente votre barre de vie.

toe jam & earl

EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE :	ACTION
DIFFICULTÉ :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	2
CONTINUE :	non
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	1

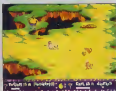
Toe Jam et Earl sont deux excentriques rappeurs bien sympathiques qui ont fait naufrage dans une planète étrangère. Les morceaux de leur vaisseau se sont éparpillés lors du choc et il va falloir qu'ils fouillent la planète de fond en comble s'ils veulent repartir un jour dans leur monde natal. Ensemble ou chacun de leur côté, ils vont parcourir les nombreux niveaux qui composent ce monde et rencontrer les personnages loufoques qui y vivent. Des paquets-cadeau leur donneront plein d'objets qui les aideront dans leur aventure ou ramèneront leur niveau d'énergie. Avec des musiques rap rythmées et des voix déguisées en papilles, Toe Jam & Earl est un jeu d'exploration qui sort des sentiers battus et utilise une arme bien souvent négligée dans les autres jeux : l'humour complètement loufoque.



Le vaisseau est en pièces détachées. Il y a beaucoup de pain sur la planète pour ses deux rappeurs spatiaux.

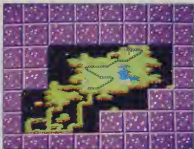


Des paquets-cadeau peuvent être saisis pour vous aider dans les moments les plus difficiles. Là, après du temps, les résultats sont hilarants.



Toe Jam et Earl peuvent se promener ensemble ou séparément. Lorsqu'ils partent dans des directions opposées, l'écran se repart en deux et chacun se vire ses aventures de son côté. Ils peuvent même retomber quelques niveaux plus bas.





Une carte se découpe au fur et à mesure de votre progression et indique la position des deux interférentes à tout moment. Un bon moyen de se repérer dans ce monde écorché.



Un shuto-beat à machine et ça saute au maximum.



Une mega-radio et tout le monde se met à danser.



Les nuages lancent des éclairs mortels. Mieux vaut ne pas ouvrir cette boîte.



Il est de lui qu'on peut se noyer pour se débarrasser.



Un coup de fil et la vie devient plus simple...

Dans la
partie et vous serez
hébergé !



Quel est son Plan Nul, lui ?

On peut vraiment
faire de drôles de rencontres
dans l'espace.



Une valise pulvérisée et les Toypers et Earl a danser. Quelle terreur !



Méfiez-vous, la belle aux lettres s'est transformée en monstre feu follet!



Concentrez vite ou bien l'affreux robot va vous éliminer.



Un docteur complètement cloaque veut vous planter ses aiguilles empoisonnées dans le bras.

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 17

SON : 19

MANIABILITE : 18

**GLOBAL :
94%**



J'avais vu Toe Jam & Earl au CES de Chicago, je ne le trouvais

pas beau et je ne comprenais pas pourquoi les visiteurs faisaient la queue pour y jouer. Je me disais que les américains avaient un drôle de goût. Et bien, maintenant que j'y ai joué je réalise que c'est moi qui n'avais rien compris au film. Toe Jam & Earl est le jeu le plus original depuis longtemps sur Megadrive et de plus, il est bourré de gags. Les parties à deux sont particulièrement drôles et la simplicité du graphisme est largement compensée par d'excellentes digits et surtout par un grand intérêt de jeu. Enfin du neuf !

AHL



Le moins que l'on puisse dire c'est que ces deux

compères sont plutôt du style rigolo. Si Toe Jam & Earl est déjà très distrayant lorsqu'on y joue tout seul c'est vraiment à deux qu'il prend toute son ampleur. Le fait que l'écran se divise en deux pour que chaque joueur puisse diriger son personnage, est un élément qui accroît nettement l'ergonomie générale du jeu. De plus, la réalisation générale de ce jeu de Sega est quasiment parfaite. Le scrolling est bon, le graphisme sans éclater

des ronds de chapeau, est bonnête, la bande sonore complètement délicate. On ne peut vraiment pas reprocher grand chose à ce jeu qui tranche singulièrement par rapport aux autres productions sur cette machine. Complètement délirant dans son déroulement, vous pouvez souffler des pizzas, utiliser des roller-skates atomiques, rater un bon coup. Toe Jam & Earl est un jeu qui devrait vous faire passer d'agribables moments aux commandes d'extraterrestres ringards au possible. J'm DESTROY

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 **MICROMANIA** vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission **MICRO KID'S**

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Reclie - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rondelle des Miroirs - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU

fantasy zone



GRAPHISMES : 10

ANIMATION : 16

SON : 13

MANIABILITE : 13

GLOBAL :
66%

EDITEUR :

SANRITSU

NOMBRE DE NIVEAUX :

7

GENRE :

SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ :

FACILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE :

NOTICE EN JAPONAIS

Rexella notre ami Upupa prêt à visiter et à faire un véritable massacre dans des mondes aux paysages oniriques. Tout au long des différents niveaux vous devrez vous débrouiller sur une quinzaine de créatures, du troupeau d'yeux sauvages volants au pot à confiture rondouillard. Tout un programme ! Pour terminer chacun des niveaux vous aurez la chance d'affronter de vilains boss dont il faudra étudier les techniques d'attaque parfois assez surprenantes. Certains de vos agresseurs vous laisseront à leur mort de l'argent que vous pourrez dépenser, avec parcimonie, dans une boutique dont la porte apparaîtra de temps en temps. Dans ce magasin, véritable mine d'or, vous achèterez, parfois à des prix exorbitants, des réacteurs, des lasers ou des bombes pas toujours très efficaces mais c'est ce qui fait le charme du jeu !



Lorsqu'on regarde Fantasy Zone on ne peut s'empêcher, en voyant le physique disgracieux des monstres volants non identifiés, de songer à une énorme fosse microbienne dont la nature nous plonge dans une beauté aseptique (NDLR : Ah, c'est de l'humour ! Je comprends). Si les décors n'étaient pas d'une monotonie à se frapper la tête contre les murs, peut-être que l'on pourrait les

oublier ? Les boss de fin de niveau sont d'une laideur incomparable mais on ne peut que sourire en les regardant. La musique quant à elle est bien mieux et colle parfaitement avec cet univers naïf. L'animation du jeu est excellente et malgré le nombre parfois gigantesque de sprites présents à l'écran, elle ne perd rien de sa qualité. En dépit de quelques qualités, ce programme est assez décevant.

JF MORISSE

halley wars



EDITEUR :

TAITO

NOMBRE DE NIVEAUX :

7

GENRE :

SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : infinies

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

3

TEXTE EN ANGLAIS

La science-fiction terrifiée ont tiré la sonnette d'alarme. Notre planète court un grand danger. Ils ont constaté que la comète de Halley a été déviée de sa trajectoire, et que maintenant, elle trouvait la Terre sur son chemin. Ce décalage galactique ne s'est pas fait tout seul, l'univers perfectionnant la science et la technologie, mais il a été provoqué par des extra-terrestres qui se sont posés sur la date comète. Résultat, vous devez, à bord de votre vaisseau monstrueux, partir de la Terre et vous diriger sur la comète de Halley, tout en massacrant, au passage, tous les extra-terrestres que vous trouverez.



GRAPHISMES : 14

ANIMATION : 16

SON : 15

MANIABILITE : 16

GLOBAL :
84%

Belle réussite pour le premier véritable Shoot'em Up

vertical sur Game Gear. L'action est rapide, les scrollings sont réussis. Les graphismes des sprites sont charmants eux aussi, et la maniabilité du vaisseau est quasi parfaite. Bien que les décors soient simplistes, au début, et se limitent, en fait, à un fond noir parsemé de petits

points figurant les étoiles, ils deviennent plus riches et plus denses dans certains niveaux où on survole des bases ennemies colossales. Pour ses armes puissantes, ses petits satellites que vous récupérez et qui tirent avec vous, et son action instantanée, Halley Wars mérite d'être dans vos maîtres ignobles aux ongles sales, mais, c'est tout à votre honneur, rangée de près.

SEB

abonnement

ABONNEZ-VOUS

**70 FRANCS D'ECONOMIE
PLUS LE HORS-SERIE "CONSOLE NEWS"
EN CADEAU DE BIENVENUE!**



En vous abonnant à **joypad** pour un an (11 numéros dont un double), vous réalisez une économie substantielle de 70 francs, puisque vous ne payez que 260 francs au lieu des 330 que vous coûterait l'achat au numéro. Et le port est gratuit !

Mais ce n'est pas tout : en cadeau de bienvenue, nous vous offrons le Hors-Série Consoles News, d'une valeur de 40 francs, une bible indispensable qui recense 500 jeux sortis depuis un an sur toutes les consoles, avec un test du jeu, des notes, des photos...

Et c'est pas fini !

Vos PA sont bien sûr gratuites, mais SURTOUT PRIORITAIRES (tiens... j'ai déjà lu ça, quelque part.)

DEPECHEZ-VOUS!

Bulletin d'abonnement

à découper (ou à recopier) et à renvoyer à : **joypad**, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

Nom :

Prénoms :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Tel. (facultatif) :

Age :

Console :

Ci-joint mon règlement de 260 francs par chèque à l'ordre de **joypad**

abonnement

goal



Le jeu en cours de match, avec sa visualisation si particulière. Pas d'indications à l'écran : le temps s'écoule, et les Boches marinières qui pointent sur les personnages que les joueurs dirigent. Une flèche marque "1" pour le joueur 1, et "2" pour le joueur 2, inverse.



Une des options de jeu, les tirs au but. Le joueur sélectionné d'abord le footballeur qu'il souhaite diriger, puis la zone de but adverse apparaît, avec un collègue qui vous fait le pass, deux défenseurs et le gardien. Vous disposez de cinq actions, et chaque action est stoppée dès que l'adversaire vous touche ou intercepte la balle.



EDITEUR :	JALECO
GENRE :	SIMULATION DE FOOTBALL
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	2
CONTINUE :	Mots de passe
TEXTE EN ANGLAIS :	

Dans cette simulation de football vous aurez la chance de pouvoir participer, carrément, à la coupe du monde. Vous débutez en huitièmes de finale, et après avoir choisi la nationalité de votre équipe, parmi 16, vous vous retrouvez sur le terrain, dans le rond central, balle au pied. Un petit chiffre indique le joueur que vous dirigez. Vous

pouvez le déplacer, le faire tirer de deux façons différentes, le faire sauter pour faire une tête, ou lui donner l'ordre d'effleurer un tackle. La vision du terrain est assez inhabituelle, regardez les photos, mais cette représentation s'avère efficace. Think of que de participer à la coupe du monde, vous pouvez entrer dans le tournoi professionnel américain, mettre en pair des équipes comme le Kansas, Chicago ou Boston. Ici, comme pour la coupe du monde, vous pouvez jouer seul, à deux l'un contre l'autre, ou à deux contre l'ordinateur. A la différence de la coupe du monde, ce tournoi est à élimination directe. Demain après-midi, la compétition de tir. Vous dirigez un joueur dans la zone de but adverse, contre deux défenseurs et le goal. Or vous passez la balle, vous devez marquer le but sans que l'adversaire ne touche la balle. Cinq essais à votre disposition, puis c'est au tour de votre adversaire, l'ordinateur compte alors les points.



Des quatre équipes marquant un but, une superbe séquence d'animation apparaît, se joue vers, où l'on voit un joueur ouvrir les bras levés sur fond de scrolling très rapide, puis le tableau d'affichage apparaît, se scrollant, avec les graphes.

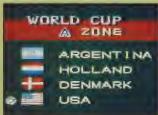




En mode tournoi, la console affiche l'antenne des matchs, et vous faites choisir votre équipe. Les matchs sont à élimination directe, vous n'avez pas le droit de l'arrêter.



En mode deux joueurs, l'un contre l'autre, chaque joueur choisit son équipe dans la liste des 16 pays privés.



Un menu vous permet, après avoir sélectionné le mode ou joueur, de jouer pour la coupe du monde, d'effectuer un tournoi, une compétition de l'irs, ou de continuer une partie en récupérant tous nos points (mot de passe).



Si vous jouez la coupe du monde, vous devez d'abord choisir votre équipe, puis la liste des différents groupes. Chaque équipe est représentée par son drapeau.



J'avais vu ce jeu dans un salon il y a deux ans et je m'étais dit qu'il avait l'air super. En effet, la représentation du terrain en 3D isométrique, c'est vraiment une excellente idée. Seulement voilà, je n'avais pas pu y jouer à l'époque et ça change tout. Disons-le tout de suite, la jouabilité de Goal est archi-mauvaise et on est à des

kilomètres de Kick Off, qui reste le modèle du genre. Ce qui est particulièrement frustrant, c'est que ce n'est pas le joueur le plus pris de la balle que l'on contrôle, alors parfois un de vos joueurs prend la balle et lorsque vous bougez le joystick, c'est un autre joueur qui se déplace pendant que l'autre imbécile reste sur place et se la fait piquer. Les fans de foot ne sont pas gâtés sur la NES: Goal est le troisième foot sur cette console et ils sont tous médiocres!



Goal innove au moins un petit peu en matière de jeu de football sur ordinateur ou sur console. Il a plusieurs options, et notamment celle de compétition de l'irs en gros plan sur le but adverse qui est assez intéressante. Malheureusement

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
SON : 13
MANIABILITE : 7

GLOBAL : 51%

l'ensemble est gâché par une réalisation qui n'est pas à la hauteur. L'action n'est pas assez rapide, les scrollings ralentissent beaucoup les matchs, quand il y a trop de joueurs à l'écran ou quand on arrive en bout de terrain. Certains matchs sont quasiment injouables à cause d'une erreur texte bête: les couleurs des deux équipes sont trop semblables. Pas assez de possibilités pendant le match, celui-ci ressemble à une drôle de partie de ping-pong sur un terrain tout vert et avec des joueurs en short.

AHL

SEB

the battle of o

EDITEUR :	NINTENDO
NOMBRE DE NIVEAUX :	9
GENRE :	AVENTURE/ARCADE
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOURS :	1
CONTINUE :	Mots de passe
TEXTE EN ANGLAIS	
NOTICE EN FRANÇAIS	

Orophée et Hélène se sont juré leur amour éternel. Malheureusement, un jour, Hélène fut mordue par un serpent et mourut. La vie d'Orophée était foutue, il n'avait plus qu'à errer de village en village, les yeux remplis de larmes. Aphrodite, la déesse de l'amour, émue par cette histoire, vint en aide à Orophée, et lui indiqua qu'Hélène n'était pas vraiment morte, mais qu'elle se trouvait dans le

monde des étoiles. Hélène, la mère des lieux, avait décidé d'en faire sa seigneuse. Hélène était folle. Orophée se mit en route, à la recherche du chemin qui mène au royaume d'Hélène. Les Dieux sont avec lui, ils l'aideront dans sa quête, ainsi que les trois nymphes qu'il doit retrouver, mais malheureusement les disciples et les monstres d'Hélène se dressent aussi sur la route d'Orophée.

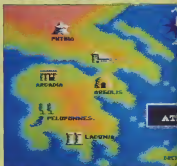


Dans chaque région, vous devrez lutter contre un éléphant de l'océan. Si vous sortez de combat victorieux, vous pourrez alors vous présenter devant un des dieux de l'Olympus, qui,

dans sa grande bonté, vous donnera un pont de pierre qui permettra de rejoindre la fin dans la même région.



Dans chaque région que vous allez explorer, vous pourrez entrer dans des maisons, des grottes, des arènes creusées. Certains de ces lieux abritent des personnages qui vous donneront des indications très précieuses pour accomplir vos missions.



Olympus

En Grèce, les canyons comportent des tracas vertigineux qui vous plongent au centre de la terre. Veillez à bien prendre votre élan pour sauter par dessus ces précipices.



Dans la région de Poléopse, vous devrez retrouver votre chemin dans un véritable labyrinthe composé d'arbres et de lacs. Une épreuve et dans les marécages.



Si vous aimez les jeux d'arcade-aventure, *The Battle of Olympus* ne manque pas d'atouts pour vous séduire. Vous pouvez dialoguer avec de nombreux

personnages qui vous fourniront de précieuses indications, mais les fans d'action auront également fort à faire pour repousser les attaques incessantes de toutes sortes de créatures. Quant à la réalisation, elle est très soignée et la représentation de l'action rappelle fortement les séquences en scrolling de *Zelda II*, mais avec des graphismes de meilleure facture. Un excellent jeu d'arcade-aventure, qui bénéficie de savoir-faire Nintendo.

ALB

GRAPHISMES : 7,6

ANIMATION : 7,5

SON : 7,4

MANIABILITÉ : 7,6

**GLOBAL :
88%**

Voici la carte de la Grèce, avec les huit régions que vous allez à visiter. Chaque région dispose d'accès à d'autres régions, le tout formant un complexe qu'il est bon de repasser sur papier, de faire un plan. Votre but, la région du Tibère, n'est pas indiquée sur la carte, il faudra découvrir sa position précise.



Voilà un jeu comme Nintendo sait les faire. Il y a tout ce qu'il

fallait dans *The Battle of Olympus*: de l'aventure, les régions à explorer sont nombreuses et variées, et de l'action, partout vous devrez vous battre avec des ennemis de différents niveaux. Les graphismes sont réussis, assez fouillés, et les déplacements des personnages bien réalisés, rapides et fluides. La richesse du jeu est encore augmentée par le grand nombre d'objets, d'armes et de potions que l'on trouvera dans toutes les régions de la Grèce antique, et pour chaque niveau, un dieu et un monstre d'Hades différent. *The Battle of Olympus* étant un jeu assez long à explorer, il y a bien sûr une option de méta de passe qui permet de reprendre le jeu dans une région donnée.

Un bon jeu, donc, qui a en plus le mérite de reprendre les personnages de la mythologie grecque avec leur caractéristique, ce qui est un moyen comme un autre d'en apprendre sur le sujet.

SEB

turbo racing



Respirez-vous, ce n'est pas votre voiture qui est en flammes, mais c'est votre turbo qui pète le feu.

EDITEUR :
DATA EAST
GENRE :
COURSE DE FORMULE 1
DIFFICULTÉ :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
SALVEGARDE

Que se soit à 4 en épreuve contre la montre ou seul pour une saison complète, vous aurez à affronter dans ce jeu de course automobile, des adversaires sans scrupules qui savent conduire. Sur les 16 circuits internationaux qui vous sont proposés vous devez donc apprendre à gérer au mieux l'équipement de votre formule 1 pour vous classer dans les premiers. Cela vous permettra aussi d'augmenter les performances de votre véhicule. Driver vous aide à tirer le maximum de votre bolide en vous indiquant les difficultés de chaque circuit, mais le volant sera entre vos mains et la course ne sera pas gagnée. Une panne sèche, fuite de fuel ou de réparations, est si vite arrivée. La compétition sera dure en commençant ce grand prix avec une voiture aussi évoluée qu'une 2cv.



Nous les heureux possesseurs de NES et amoureux de vitesse (ça rime et je le savais même pas), on était pas tellement gâtés question course de voiture. Aujourd'hui, avec Turbo Racing, on est presque comblé. Presque parce que la finition n'est pas totalement parfaite. Le tableau de bord est un peu pauvre par exemple. Par contre rien à dire sur la maniabilité, les bruitsages ou

les graphismes. Cependant, les sprites clignotent beaucoup trop, même pour une NES. Mais on s'habitue très vite et la griserie de la course reprend le dessus. La difficulté est au rendez-vous grâce au système de gestion de la voiture. Turbo Racing vous fera manger du kilomètre pendant longtemps.

RASTAFOO



Avant de vous lancer dans la course, écoutez les conseils d'un professionnel. Deux est la pour ça.



Si votre turbo est à sec ou qu'il vous est demandé de repasser, il vous faudra vous arrêter au stand technique. Les techniciens s'affaireront plus ou moins vite selon les points que vous leur aurez accordés.



Les jeux de course de Formule 1 ne sont pas très courants sur

Mistral, l'arrivée de Turbo Racing enchantera donc les amateurs, d'autant plus qu'il est très réussi. La course elle-même est très rapide, et le maniement du véhicule est simplifié au maximum: accélération, frein, et direction. Mais c'est surtout tout ce qui entoure les courses qui enrichit Turbo Racing. En effet, le nombre d'options est assez considérable, cela va des réglages du véhicule au choix des circuits. Tiens, justement, bon point aussi, selon le circuit sur lequel on court, les graphismes de fond changent, c'est moins monotone. Toujours pour éviter la routine, vous pouvez en plus choisir différentes musiques de fond pour accompagner vos prouesses mécaniques.

Très maniable, donc, très rapide, aussi, Turbo Racing est, donc, un bon jeu de course qui a en plus l'excellente idée de posséder une pile intégrée à la cartouche, ce qui permet de sauvegarder ses parties.

SEB



Courrez vous pouvez le contrôler, vous n'êtes pas le seul à avoir un turbo.

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 17

SON : 16

MANIABILITÉ : 17

GLOBAL : 88%

Repartir les 20 points qui nous sont attribués au départ entre les six caractéristiques de notre auto: Vitesse, accélération, suspension, résistance aux chocs et stabilité d'atterrissage des techniciens. Profitez-en également pour jeter un dernier coup d'œil à la forme du circuit. Et GO!



Vous pouvez commencer par le grand prix et vous entraînez en espérant croquer la mouche avec trois autres personnes, mais chacun son tour. Vous choisissez aussi si vous allez jouer sur vos routes favorites ou au côté d'adversaires qui jouent tout pour vous battre.

captain skyhawk

EDITEUR :	NINTENDO
NOMBRE DE NIVEAUX :	9 missions
GENRE :	ARCADE
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	1

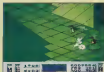
Des extra-terrestres sont sur le point d'envahir le monde. Ils ont déjà construit quatre bases secrètes à différents endroits du globe, ainsi qu'une station spatiale en orbite autour de la terre. Les bases terrestres pompent et renvoient de l'énergie à la base spatiale qui, quand elle sera suffisamment chargée, se consistera de détruire la terre d'un puissant rayon laser.

Les avancées de la planète sont en train d'élaborer un puissant ci-

non à neurones qui vous permettra, vous et votre avion de classe, de détruire la base spatiale des extra-terrestres, et donc de détruire le monde. Malheureusement ces avancées n'ont pas tout à fait fini, et ils ont encore besoin de certains matériels que vous devrez laisser dans leurs bases secrètes.

Mais avant missions vous attendent, donc, en plusieurs endroits de la terre destruction des quatre bases ennemies, et l'usage des caisses de matériel pour les avions.

Ensuite, si vous avez tout réussi, vous pourrez accéder à la mission finale, qui consiste en la destruction totale de la station orbitale. Dans chaque mission vous lutterez contre les équipements ennemis : les tanks, les lance-missiles, les hélicoptères, toute une armée dont le seul but est de vous détruire.



Les combats ont lieu dans un scrolling 3D très réussi. Votre avion se déplace à gauche, à droite, mais aussi en altitude, le danger étant de ne pas s'écrouler sur les collines.



La base qui vous téléporte d'une mission à une autre. Elle brasse son offre-mission, vous devez donc vous joindre pour entrer en jeu.



Le titre dans le jeu est entouré de flèches représentant les bases secrètes des extraterrestres. Vous devez les survoler, et larguer le matériel au bon moment. Si vous ratez, vous redeviendrez dans le tableau jusqu'à ce que touché au sol.

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITÉ : 17

GLOBAL :
82%



Une des quatre bases extra-terrestres. Là, le scrolling s'arrête, et vous devez tirer sans arrêt sur les différentes parties de la base.



La séquence de combat qui vous mène d'une région à une autre à votre contrôle de téléportation dans vos autres régions. Les avions nous forcent d'attendre, nous pouvons leur commander de nous envoyer des missiles, en nombre limité.



Ce jeu de Nintendo mérite peu de reproches au niveau technique. La 3D isométrique est très bien faite et l'animation est fluide à souhait. La représentation à l'écran est d'ailleurs assez originale.

Des graphismes agréables, une bonne animation: que demander de plus à un jeu ?

En bien, on pourrait attendre un jeu un peu plus palpitant. En effet, Captain Skyhawk ne vous abîmera pas les nerfs. Malgré un grand nombre de missions, l'action se révèle très vite lassante et répétitive. Il ne marque pas grand chose pour que ce programme soit une réussite, mais il n'offre pas assez d'intérêt de jeu.

RASTAFOO



Seul ce shoot'em up d'air classique se cache quelques innovations intéressantes. Tout d'abord les programmeurs ne se sont pas contentés de décliner les phases de scrollings verticaux à l'infini, en

changeant juste les décors, ils ont rajouté des combats aériens dans le style de ceux d'Afterburner, ainsi qu'une séquence d'animation qui demande une grande dextérité. Les scrollings sont bien faits, très fluides, et la largeur de l'écran de jeu est plus grande que ce que l'on

visualise, ce qui permet des scrollings latéraux en plus des verticaux. Captain Skyhawk est donc un bon shoot'em up, sans originalité débordante, mais avec quelques efforts d'innovation intéressants, ainsi qu'une bonne réalisation technique.

SEB

quantum fighter

EDITEUR :

HAL LABORATORY

TAILLE CARTOUCHE :

2 MEGA

NOMBRE DE NIVEAUX :

6

GENRE :

PLATES FORMES

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUÛ :

2

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ : NON

batte toutes sortes de mutants dans six sections différentes. Pour réussir votre mission vous disposez de plusieurs armes dont une assez originale qui vous permet d'utiliser vos cheveux comme fouet. Au cours de votre progression vous pourrez récupérer de la dynamite, un canon à fuson, différentes bombes et un Bolo (marche des Philippines). Faites-en bon usage car votre mission s'annonce difficile!

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 17

SON : 13

MANIABILITÉ : 17

GLOBAL : 92%



Si vous avez aimé Batman, Quantum Fighter est un jeu pour vous.

Mais attention, si je vous dis cela, il ne faut pas croire que ce n'est qu'un simple remake de Batman, c'est juste que ces deux jeux ont un petit air de famille, notamment au niveau des graphismes et des couleurs. C'est un jeu de plates-

Année 2599, l'ordonateur du ministère de la défense chargé de protéger notre planète a été assassiné par un de ces satanés virus en constante évolution. Un seul homme (vous), le colonel Scott O'Connor, a le courage de risquer sa vie, en sautant sur lui un nouveau système de transfert, il va se convertir en données, puis se rassembler à l'intérieur de l'ordinateur devenu fou, et combattre toutes sortes de mutants dans six sections différentes.



Vous pouvez donner de puissants coups de pieds lorsque vous êtes suspendu à une plate-forme.



La person- nage a la possibilité d'effectuer des sauts pirouettes, on s'accroche sous une plate-forme il bouillonne sur lui-même et se retrouve debout dessus.



Il est capable de s'accrocher aux parois les moins profitables.

La principale arme est assez originale, ce sont ses cheveux qu'il utilise comme fouet!



Voilà un jeu bien agréable qui me rappelle un lit nommé

Batman. Le style de jeu est assez semblable, les décors riches, et le personnage très maniable, d'une souplesse exemplaire. Il effectue des sauts, rotations, rattrapages, coups de pied en vol à faire pâlir le vengeur masqué. Les armes disponibles sont assez efficaces, il vous est possible de ramasser des munitions ou des points de vie en tuant vos ennemis mais il vous faudra quand même beaucoup de réflexes. Un excellent jeu de plates-formes.

STÉPHANE



Premier écran, les principaux ennemis sont des tortues et des lémurs crochus de boules de feu.





Le boss de fin du premier niveau est relativement facile à vaincre :

attendez qu'il prenne son essor, puis dès qu'il redescend, frappez-le à plusieurs reprises, il se stabilisera et lancera un rideau de flammes. Sautez pour l'éviter et recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.



Le boss du deuxième niveau est un robot qui se sépare en deux : si vous ne le touchez pas assez rapidement, il lance également des rayons qui se stabilisent au plafond avant de se jeter sur vous.



Quand l'ennemi est réinitialisé, sa trajectoire dans l'ordinateur de la Defense, lui seul peut détruire les vases.



Le deuxième niveau comporte des chutes d'eau qu'il faut éviter sans peine d'être emporté et de tomber sur les pics du dessous.

Mais, un peu de courage, il n'en reste plus que quatre !



Attention aux ponts qui sortent des plateformes.



Sautez au-dessus des étoiles qui sortent de la trappe.



Sautez en haut à droite du mur et prenez-vous sur le rebord.



Sautez rapidement à gauche pour attraper la vie supplémentaire.





si vous, ici, quand vous venez jouer sur cette plate-forme, vous devez vous placer sur le côté gauche pour éviter les rico.

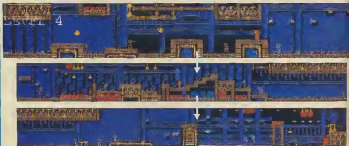
Pour détruire ce bœuf il faut se placer face à lui, puis sauter au sommet de sa tige et tirer en continu jusqu'à sa destruction totale.



Distribuez cet
annuaire, vous
obtiendrez encore
une aide
supplémentaire.
Bande de
vidéo!



Le corrélat final se déroule en deux phases. La première nécessite l'utilisation des boules de feu, la seconde celle du bois.

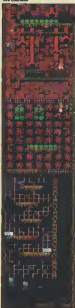




Après avoir lui cet ennemi, prenez la vie supplémentaire, elle vous sera bien utile pour continuer l'aventure!



Utilisez l'anneau à trois fois, c'est votre seule chance pour passer ces endroits.





Dans cette salle se trouvent les boîtes d'Oron, un des objets principaux à récupérer, elles vous permettent de sauter plus haut. Le personnage s'apprête à passer un bloc sur la tête de l'ennemi pour lui sauter dessus, atteindre le bois roulot, et ramasser les boîtes.



En orange, en crédit. Si vous le ramassez, et que vous perdez vos vies plus tard, le jeu vous proposera de reprendre dans cette même place.

solstice

EDITEUR :

NINTENDO

MACHINE :

N.E.S.

NOMBRE DE NIVEAUX :

plus de 250 salles

GENRE :

AVENTURE/ARCADE

DIFFICULTÉ :

DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE

DIFFICULTÉ : 1

Moribus le maléfique est sur le point de devenir le maître du monde, rien que ça. Il a enlevé la belle princesse Eleanor d'Arcadie pour la sacrifier aux forces de l'Ornith. Il ne vous reste plus beaucoup de temps pour la délivrer, vous devez

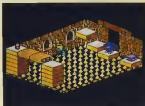
Le premier morceau du sceptre que vous pourrez récupérer se trouve dans cette pièce. La encore il faut poser un bloc sur la tête du monstre qui se promène pour l'attraper.

vous enfoncer dans le terrible château de Kisdock, le repère de Moribus, afin de récupérer les six morceaux du sceptre de Demnos, éparpillés dans le château. Une fois reconstitué, le sceptre vous donnera la force suffisante pour affronter Moribus lui-même, et affronter la belle.

Mais malheureusement, avant d'arriver au combat final, vous devrez déjouer un nombre de pièges incalculable, vous devrez lutter contre les très nombreux monstres, au service de Moribus, qui traînent un peu partout dans le château. Dans certaines salles, vous pourrez ramasser des crédits, qui, lorsque vous mourrez, vous permettront de reprendre la partie à l'endroit même où se trouvait le crédit.

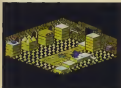


A tout moment du jeu vous pouvez accéder à cet écran en appuyant sur Select. Une carte vous est présentée, avec votre position, et quelques pièces voisines et leurs accès, ainsi que les objets que vous possédez et le niveau du contenu de vos poches. C'est ici que vous choisissez la partie en cours, que vous pouvez utiliser dans le jeu en appuyant sur Start.





Dans les grottes, et ailleurs, vous tomberez sur des trébuchets qui vous emmèneront ailleurs. Il suffit de se placer sous le coup de pierre de l'apex.



De temps en temps vous aurez la chance de récupérer des pièces de différentes couleurs. Celles-ci viennent remplir vos jokers à vous, et vous permettant d'utiliser les différentes magies.



Dans certaines pièces, comme ici, vous pourrez récupérer des vases, symbolisant par un petit chapeau bleu. Souvent, il est assez difficile de les ramasser, il ne s'agit pas de perdre une vie pour en gagner une.



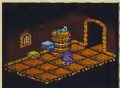
La Nes ne disposait d'aucun jeu de ce type, alors Solstice est vraiment le bienvenu, d'autant plus que c'est une réussite complète. C'est un programme idéal pour les joueurs complets, car il fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion. Moi qui ne suis pas fan de ce type de jeu, j'ai été séduit par ce jeu. Le personnage répond parfaitement bien et si l'on te plante, c'est que l'on a

fait une erreur de timing ou que l'on a manqué de précision. D'autre part, il faut parfois se creuser sérieusement les méninges pour progresser. Ajoutez à cela de nombreuses petites idées originales et vous obtenez un jeu très prenant dont on ne se lasse pas de jouer.

AHL



Une technique simple permettant de passer de l'autre côté de l'eau, en empilant les briques. À noter que vous ne pouvez transporter les objets d'une place à l'autre.



Autre objet primordial, la clé magique, qui permet de porter les objets, de les assembler pour passer certaines portes.

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

SON : 18

MANIABILITE : 17

GLOBAL :
92%



La représentation graphique de Solstice est

très originale pour la console Nintendo, on n'a pas l'habitude de voir des jeux en 3D isométrique. Espérons que l'expérience sera renouvelée, car le résultat qui nous est donné est vraiment concluant. Les graphismes sont mignons, beaucoup d'éléments de décor qui changent, on passe des salles du château à la forêt, en passant par les grottes; le personnage répond admirablement aux ordres que vous lui donnez, et c'est très important pour ce genre de jeu qui nécessite souvent des déplacements au pixel près. La musique qui accompagne le jeu est tout simplement géniale. Une composition médiévale superbe qui incite à laisser la console allumée en permanence avec le son à fond histoire de couvrir la chaîne stéréo du voisin. Solstice dispose de plus de 250 salles, ce qui fait, je vous l'assure, un bon paquet d'heures de jeu, d'autant plus que certains pièges particulièrement difficiles vous retiendront un bon paquet de temps aussi. Une réserve, tout de même, mais ce n'est pas une critique, ce jeu ne conviendra pas aux fans du joystick massacré, dans Solstice il faut de la patience... beaucoup de patience.

SEB

spriggan



Niveau 1



Niveau 1 Boss



Niveau 4



Niveau 2



Niveau 2 Boss



Niveau 7 Boss

EDITEUR :	NAXAT SOFT
NOMBRE DE NIVEAUX :	9
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	infini
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	4

Spriggan est le système volet de la série des Alien. Une nouvelle génération de combattants est là, prête à faire face à une nouvelle menace. Cette fois-ci, les "bad guys" ont fait tomber sur la base de nos pauvres héros un déluge de météorites. Un acte aussi ignoble méritait des représailles immédiates et destructrices. C'est le bonhebur de combat général et tout le monde est impatient d'en découvrir. Ça va faire des dégâts chez les aliens...

Spriggan utilise à fond les bonnes vieilles recettes qui font les shoot'em up mémorables : sprites en légion, options en papille et bon de fin pyrotechniques. Une option intelligente permet de faire des parties spéciales uniquement pour battre les high scores.



Niveau 4 Boss



Les concepteurs de Spriggan ont totalement innové dans le domaine des options de jeu. Dans ce jeu, vous utilisez les différentes armes par combinaison de trois lettres d'azéris. Et quand on sait qu'il y a quatre types de lettres (F, P, L, H), on se rend compte qu'il y a un nombre colossal de combinaisons possibles. C'est un simple calcul mental permet de se rendre compte du nombre incroyable d'armes disponibles!



Si les shoot'em up commencent à être nombreux sur le CD rom MEC,

il faut bien reconnaître que la plupart sont plutôt décevants, compte tenu des capacités de la machine. Fort heureusement, Spriggan se détache du lot : c'est un programme qui décoiffe ! L'animation est rapide, les boss sont superbes et les aliens sont ingénieux à souhait. Bref, tout est fait pour séduire

les fans du genre, d'autant plus que le système d'armes supplémentaires est vraiment original. Si vous possédez un CD rom, n'hésitez pas.

AHL



GRAPHISMES : 18

ANIMATION : 18

SON : 19

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 93%



Niveau 6



Niveau 2

Niveau 3 Boss



Niveau 4



Niveau 5 Boss



Les scénarios de jeu ont été enrichis. Outre la partie normale, deux tableaux inédits sont à leur disposition pour faire un maximum de points ou bien pour tout explorer en un minimum de temps. Bref, les high scores sont sursur en lynchage sur le CD rom.



Grave, ce jeu est grave. Non pas qu'il est mauvais, oh non, loin

de moi cette pensée. Il est tout simplement grave pour votre santé.

Attention, avec Spriggan, je vous aurai prévenu !

Si vous avez des crises la nuit, en criant : "attention, à droite, non à gauche, allez, tire-lui dessus", vous aurez tout compris : ce Shoot'Em Up est diabolique. Les sprites semblent être en nombre illimités, les armes que vous pouvez choisir sont incroyablement spectaculaires, les décors nombreux sont presque tous somptueux, les monstres sont généralement imaginatifs, bref, avec Spriggan, on ne s'ennuie pas. Comme en plus les musiques laser sont elles aussi assez fabuleuses, ce jeu de tir devient incontournable aux possesseurs de CD Rom.

L'AI DESTROY

CD ROM



1941

EDITEUR :

HUDSON SOFT

TAILLE CARTOUCHE :

4 mega

GENRE :

SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1 OU 2

CONTINUE : 2

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ : 4

1943, 1942, 1941! L'action s'intensifie au fur et à mesure que l'on remonte dans le temps. Ça commence sec dans ce passé alternatif où les Américains pourchassent les Japonais dans les îles du Pacifique dès le début des années 40. Aux commandes de votre petit convoi, vous allez devoir détruire les formidables machines de guerre inventées par nos amis nippons. Eh ouï

Aussi bizarre que cela puisse paraître, les méchants ont les yeux bédés et les héros sont 100% américains. Mais de toute manière, vous n'aurez pas le temps de regarder vos adversaires dans le blanc des yeux! Avec tous les ennemis qu'il faut détruire, un deuxième pilote ne sera pas de trop pour venir à bout des six niveaux et provoquer la défaite des guerriers du soleil levant...



1943 sur le PC Engine était vraiment assez nul, mais ce n'est

heureusement pas le cas de 1941. Bien sûr, le jeu n'est pas particulièrement original mais les amateurs du genre y trouveront leur compte. L'action est soutenue, ça bouge vite et bien, les graphismes sont très agréables et on se prend tout de suite au jeu. On pourrait pinailler en disant que ce programme ne tire pas vraiment parti

des capacités de la SuperGrafx, mais les jeux sont si peu nombreux sur cette console qu'il ne faut pas faire la fine bouche, d'autant que celui-ci a vraiment la pêche.

AHL

GRAPHISMES : 10

ANIMATION : 10

SON : 10

MANIABILITÉ : 17

GLOBAL :
83%

Les Bets FMJ reprennent de Japonais! Presentez le Peavey jusqu'au port principal ripien, versaire certain qui préfère moule plutôt que se rendre...



Détruire la super base avant qu'elle ne decode. Ensuite partez en Europe libérer votre dernière carte et les armes secrètes sont sorties des hangars. Il se fallait faire passer des nuits blanches...





Pas de hasard! C'est la débâcle de l'attaque surprise des Japonais à mi-chemin de la queue de la flotte américaine. Essayer de réduire les dégâts en éliminant le plus possible d'assautants, il va falloir qu'ils payent pour leur travail. Ils ont commencé la guerre mais c'est vous qui allez le terminer!



Faire sauter les barages, ils ne doivent pas recommencer leur méchanceté contre les États-Unis. Leur canon principal arme jusqu'aux dents attend votre venue dans les docks. Un ad-



verse ville de Paris asservie par les nazis. Une occasion comme une autre de découvrir Paris by night... La dernière barrière de résistance oppose sa terrible barrière. Les Japonais jouent leur à un véritable déluge de نارennes et d'acier avant de pouvoir affronter le fleuve allié: un immense mégaconque japonais, une machine à tout cauchemardesque qui va vous



Si dans son déroulement 1941 n'a rien de bien exceptionnel, il s'agit en effet d'un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur

plusieurs plans, sa réalisation est tout bonnement superbe. Lorsqu'en pleine bagarre on rencontre un nuage ou un bout de terre, on tombe en admiration devant le faste des couleurs déployées ici. De plus les graphismes sont hyper-fins et détaillés, on a enfin vraiment l'impression d'être sur une machine haut de gamme. Bien meilleur au niveau graphique que n'importe quel jeu sur Megadrive par exemple, 1941 propose également au joueur des sprites énormes qui bougent remarquablement et une option deux joueurs toujours aussi attachante lorsqu'il s'agit d'un Shoot'Em Up. En fait les seuls reproches que l'on peut faire à cette production d'Ysion se situent sur le plan sonore, en dessous de ce qu'on espérait, et sur le thème



même du jeu, car les jeux de tir à scrolling vertical on commence à en avoir par-dessus la tête. À part cela,

vous l'aurez compris, tout est admirable.

J'm DESTROY

F1-circus 91

EDITEUR :

NICHIBUTSU

NOMBRE DE NIVEAUX :

16 CIRCUITS

GENRE :

COURSE F1

DIFFICULTÉ :

DIFFICILE

NOMBRE

DE JOUEURS :

1

CONTINUE :

PASSWORD

NIVEAUX DE

DIFFICULTÉ :

1

TEXTE MI JAP

ET ANGLAIS

F1 Circus 91 est, pour ceux qui ne comprennent pas tous les mots, donc, un jeu de course de... oui, bravo, de F1, c'est-à-dire de Formule 1. Bien que ce ne soit pas une simulation, mais un jeu d'arcade, les programmeurs ont poussé sur le réalisme, et tout l'environnement d'un championnat du monde de Formule 1 est pris en compte, tout. Les 16 grands prix officiellement inscrits au championnat du monde sont présents dans le jeu, avec des tracés identiques à la réalité, ainsi que les dé-

cors. Mais aussi le travail du stand, avec les réparations en cours de course, les essais pour se qualifier et bien se placer sur la grille de départ, ainsi que les réglages et les choix d'équipement de votre véhicule, pneus, ailerons, direction, suspension.

Toute l'ambiance d'un championnat du monde de Formule 1 est là, et même vos adversaires ont des noms qui rappellent étrangement des pilotes célèbres. Reste à faire entrer le vôtre sur les tablettes des records.



En pleine course, comme vous le voyez, il arrive que les accélérateurs soient saturés. Si vous appuyez sur le bouton de pause, tout ce qui est à l'écran se fige, et les noms des concurrents s'affichent à côté de leurs voitures. Utile pour savoir le nom de celui qui vient de vous faire une queue de poisson.



Sur la grille de départ, dans un scrolling vertical englobant, on vous montre les différents concurrents, avec leurs noms, leur place de départ dessinée du temps que vous avez effectué lors des qualifications.



Il est possible de régler de nombreuses choses sur votre véhicule, avant le départ : la direction, les ailerons, les suspensions, les pneus, les freins, les transmissions, les ailerons, et d'indiquer si les réparations au pit sont automatiques ou manuelles.



Au vu de l'épaisse fumée noire qui s'échappe de l'arrière du véhicule, il est temps de rentrer au stand. Quand vous êtes à proximité de votre box, un rectangle marqué "P" s'affiche à l'écran.

Une fois le véhicule au stand, les hommes s'affichent autour de votre voiture. Tout est alors, et les voit entrer le carterage, changer les pneus, lever le véhicule. Le chrono continue à s'écouler à l'écran. En course, il convient de ne pas s'arrêter trop souvent, et donc de minimiser au maximum les arrêts au stand pour ne pas perdre de temps.





Les pilotes amateurs d'endurance d'élite pourront viser à leur gré, le long des circuits, pour faire vibrer leur corde lachée intime.

Tout le long de chaque course, avant chaque virage, l'ordinateur du joueur à venir est indiqué, dans un carré, ainsi que son intention en jouant si le virage est simple, ou s'il est difficile à négocier. Cela permet au joueur d'anticiper un peu.



Après les qualifications, les temps de chaque coureur sont indiqués, avec leur place sur la grille de départ. Les Japonais, après un humour hilarant et n'ayant pu obtenir les autorisations nécessaires pour afficher les noms des pilotes célèbres, les ont modifiés, l'art concourant à cet effet. Ainsi, Prost devient Prost et Patrese devient Patrese. Ah! Oh! Ah! Oh! Oh!



En fait lorsqu'on connaît F1 Circus tout court, on se

rend compte que cette séquelle n'apporte que très peu d'éléments nouveaux. Certes au niveau des options, du choix des moteurs, des écuries, des problèmes durant la course, F1 Circus '91 est plus complet que la première version de cette course automobile. Mais, à part cela il n'y a pas réellement grand chose de nouveau. Evidemment et tout comme la première partie de cette réalisation de Nichibutsu la partie technique est parfaite. Le scrolling multi-directionnel est par exemple un modèle de rapidité, seuls des Shoot'Em Up comme la trilogie de Gambel arrivent à rivaliser en vitesse avec celui-ci.

Superbe au niveau de la réalisation, F1 Circus '91 décevra cependant peut-être les fans de Formula Un qui auront du mal à s'habituer au système de vision de la piste.

Fm DESTROY



Jouer à F1 Circus '91 est un vrai sport, dans le sens où il faut s'entraîner des heures et des heures pour arriver à quelque chose, en l'occurrence pour réussir à se qualifier aux différentes courses. F1 Circus est vraiment très difficile, réservé aux pros du volant, aux ma-

îtrises de la concentration. Les graphismes du jeu sont vraiment superbes, et d'un réalisme très poussé. Mais ce n'est pas tout, les bruitages aussi vous mettent parfaitement dans l'ambiance de la course, et les différentes musiques accompagnant le tout donnent la petite note guillerime qu'il fallait.

Rien à dire pour ce qui est du côté technique, ou plutôt qu'il est quasiment parfait, les scrollings vont à une vitesse folle, très impressionnant. F1 Circus '91 est donc un très grand jeu, mais à ne conseiller, malheureusement, qu'aux joueurs plutôt doués, ou prêts à s'entraîner longtemps.

SEB

GRAPHISMES : 10

ANIMATION : 19

SON : 10

MANIABILITE : 10

GLOBAL : 90%

final soldier

EDITEUR :	HUDSON SOFT
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
TAILLE CARTOUCHE :	4 méga
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	Illimité
NIVEAU	
DE DIFFICULTÉ :	3

Le descendant de l'héroïne de Super Star Soldier prend à son tour les armes pour combattre la nouvelle menace qui plane sur la terre. Cette fois-ci, il pilotera le Final Cesar, le fleuron de la nouvelle génération de vaisseaux à conception variable. Un petit tour chez les spécialistes en armement pour choisir son style de destruction et le voilà prêt à en découdre avec les ennemis les plus mortels. En cours de partie, des petits modules lamulaires viennent nourrir sa puissance de feu jusqu'au moment où ils exploseront en gerbes d'énergie qui balayeront tout l'écran. Un gadget tout à fait efficace contre des ennemis qui ont eu toute une vie pour préparer leur vengeance...

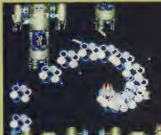


Àu début du jeu un tableau d'options vous permet de paramétrer totalement les effets de ces quatre armes additionnelles que vous trouverez tout au long des sept niveaux. Ce qui fait un choix total de douze armes. Le plus intelligent qui permet de personnaliser sa partie et de répondre aux goûts de tous les joueurs (espérons un peu la taille de votre base!).

Vous pouvez sacrifier vos modules en les transformant en mega bombe qui détruira tous les ennemis présents à l'écran.



Pour vous aider à combattre les forces du mal, vous disposez de quatre armes à puissance variable que vous récupérez en détruisant des vaisseaux boss.





Hudson nous présente le troisième épisode de la saga de

Gunhed. Il s'agit à nouveau d'un shoot 'em up à scrolling vertical et si la réalisation est toujours aussi efficace, il faut bien reconnaître que Final Soldier n'apporte pas grand chose de neuf...

Mais il est bien difficile de renouveler le genre. La seule véritable innovation repose sur la possibilité de

customiser les

différentes armes supplémentaires, ce qui est assez intéressant. Il n'y a rien à redire, sauf que les amateurs disposent déjà d'un bon nombre de programmes de ce type dans leur bibliothèque, mais résisteront-ils à la tentation de casser de l'alien une fois de plus ? Personnellement j'ai craqué, mais ce n'est pas une référence car je frôle rapidement la dépression dès que je n'ai pas ma dose de combats galactiques.

AHL



Passée depuis Gunhed maîtresse en Shoot'Em Up à scrolling vertical, la PC Engine récidive une nouvelle fois avec Final Soldier. Si vous aimez les jeux dans lesquels vous ne vous posez pas de questions, dans lesquels vous tirez sur tout ce qui bouge sans vraiment avoir d'autre souci que de dégonfler l'autre sans vous faire dégonfler, alors vous allez adorer Final Soldier à sa

juste mesure. Techniquement ce jeu d'Hudson Soft est un véritable petit bijou, les décors sont variés et bougent à la perfection, l'animation est fluide et aussi rapide qu'Alain lorsque l'heure du bouclage a sonné (c'est donc bien speed!). Même au niveau sonore on est séduit par cette réalisation qui une fois de plus démontre les capacités de la petite NEC dans ce style de jeu.

Frs DESTROY



GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 17

MANIABILITE : 19

GLOBAL : 90%

super long no

EDITEUR :

TAITO

NOMBRE

DE NIVEAUX :

7

GENRE :

SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE

DE JOUEURS :

1

CONTINUE :

Passwords

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ :

3

La vie d'un gobelin de la campagne est des plus paisibles. Much-Much ne faisait pas honte à sa réputation de gobelin feignasse, et à l'instant même, alors que l'après-midi est déjà bien entamé, il dort encore, dans son petit lit, dans sa petite maison, au milieu de cette grande forêt.

Ce n'est pas aujourd'hui que Much-Much battra son record de sommeil, les coups violents qui viennent d'être frappés à sa porte, ont, malgré son sommeil lourd, réussi

à le décoller du lit, et à l'engluier au plafond. De surprise.

Ces coups viennent de Nauru le remard, le voisin de Much-Much le gobelin. Il est paillard. Sa petite amie, Naurandine la remarde, vient d'être enlevée par cette capsule de Muk l'écaureuil. Fidèle à sa réputation, pas de feignasse, l'autre, celle qui dit qu'il est courageux, Much-Much le gobelin part délivrer la remarde, dont, pour parler franc, il n'a rien à foutre. Much-Much louche depuis bien longtemps sur Bonif la lapine. Ce amoureux est d'une pureté par son amour pour elle, mais aussi par l'innocence avec qu'il a au milieu du visage, à peu près, en fait, à l'endroit habituel où on trouve les nez. C'est d'ailleurs sûrement à cause de ça que Bonif la lapine ne répond pas à ses avances. A cause de son grand nez.



Voici les différents lieux des quatre premiers niveaux. Leur représentation graphique dans les shoot'em ups, se fait leur leur dessin plein de foi pour les bêtes disparates.



Les deux versions de notre jeu ont un effet différent. L'un étend le tir normal, et le tir concentré si vous le faites appuyer, et l'autre étend le tir normal, et le tir concentré si vous le faites appuyer.

se goblin



et toujours caricaturale, exotique (pour les japonais), mais au moins débarrasser pas de l'action, ils bougent beaucoup et ils sont très dangereux. Comme c'est l'habitude



Niveau 4. Charmant petit machin pour passer des mois de mortaux, survie par ce gros goblin au long nez, lui-même poursuivi par une poêle aux vents meurtriers. Les personnages des jeux sont plutôt bizarres, franchement étranges, et délibérément déformés ces temps-ci, vous ne trouvez pas?



Niveau 2. Notre goblin coloré au grand nez s'en donne à cœur joie et surveille tout ce qui bouge, même très légèrement, il a bien compris le jeu, et n'est pas tenté dans le piège qui lui est tendu en bas à gauche de l'écran: le méchant accroupi a fait pipi au piège et utilise une option contre attaque.



Voilà les trois différentes tailles du Goblino en long nez. Quand on commence à bien connaître le jeu, on essaye de gérer la taille de son personnage. En effet, certains passages sont plus ou moins faciles s'il en est gros ou petit.



Avec Super Long Nose Goblin, fini le temps des Shoot'Em Ups rigaroles et peu imaginatifs. Complètement fou diague dans son aérolement, ce jeu de tir au scrolling horizontal qui monte et descend également, histoire d'agrandir l'aire de jeu, possède quelques originalités qui confortent sa position en tant que très bon Shoot'Em Up. Le système de vie et d'énergie est lui aussi assez novateur bien qu'il soit repris de Super Mario. En effet, plus vous avez de vie plus votre taille augmente et moins vous en avez, plus vous rétrécissez jusqu'à disparition complète de votre personnage. Doté de bons graphismes, bien japonais donc également très enfantins, Super Long

Nose Goblin est un Shoot'Em Up très sympa. Cependant, les puristes et les fous de Gashad pourront peut-être être un peu déçus par la tenue quelque peu originale de cette production.



J'm DESTROY

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 17

SON : 15

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 90%



À certains endroits, du certain si vous, vous pouvez tomber sur Pili le marchand foucoul. Celui-ci vous envoie alors dans un bonis étage. Attention, si vous perdez une vie dans ce stage spécial, vous recommencez au début de cet étage, et non pas au début du level.



Les graphismes de Super Long Nose Goblin sont vraiment

très particuliers, très amusants. Dans le plus pur style japonais. Enfin un des styles. Tout est très coloré, très enjoué, très enfantin. Mais malgré des tableaux joyeux, Super Long Nose Goblin n'en est pas moins un shoot'em up meurtrier. On retrouve toutes les options habituelles, les options qui grossissent les firs, qui rajoutent des petits goblins autour de vous qui tirent aussi, les scrollings dans tous les sens, très bien réalisés d'ailleurs, qui vous font traverser les tableaux en direction des boss de fin de niveau. Il est même possible de tirer comme dans R-Type, en laissant le bouton de tir appuyé alors qu'une barre augmente à l'écran, et qui a pour effet de balancer un laser gros et puissant. Autre particularité, votre personnage a plusieurs tailles. Quand il se fait toucher, il rétrécit, rétrécit encore s'il prend une nouvelle palatine dans la tête, jusqu'à devenir tout petit et mourir. Mais, en ramassant certaines options, vous pouvez augmenter de taille à nouveau, reprendre la taille normale, et même dépasser celle-ci. Tout en étant très original dans son thème et sa représentation, Super Long Nose Goblin est très classique dans le concept. Classique mais très bien réussi.

SEB

PC kid II

EDITEUR :	HUDSON SOFT
TAILLE DE LA CARTOUCHE :	4 Mo
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
GENRE :	JEU DE NIVEAU
DIFFICULTÉ :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	Infini
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	3

Vous pensez en avoir terminé avec l'affreux King Tamagodon dans PC Kid. Eh bien non! Même si la précoce dinosaure est maintenant en sécurité, le mal n'a pas pour autant disparu. Tamagodon a réussi à survivre à la destruction de son repaire sur la demi-lune et il a soif de vengeance. Il va falloir partir à sa recherche et ce méga-dossier vous donne toutes les astuces et les chemins les plus sûrs pour en terminer une bonne fois pour toutes avec le King.



Après avoir mangé deux rûks, PC Kid se transforme en une bête épaisse qui n'a peur de rien.



Bonk a beau être tout petit, c'est le plus grand héros de la PC

Engine. Je sais en incantationnel de notre homme des cavernes (depuis sa première apparition sur cette console et ce n'est pas cette nouvelle aventure qui pourrait me faire changer d'avis, car elle est aussi géniale que la précédente. De retrouve avec

enthousiasme les coups de boule de notre héros, ainsi que sa mâchoire d'acier, mais il y a des tas de petites innovations qui relancent l'intérêt du jeu. Et puis, cette fois le jeu n'est pas linéaire et il est très agréable de pouvoir varier ses itinéraires. On peut s'échapper pendant des heures et c'est d'autant plus agréable que les gags sont nombreux. Vas-y, Bonk, t'es le meilleur !

AHL



Seuls des coups de tête bien placés pourront sauver le Kid des griffes des dinosaures.



Recevez un maximum de pastilles jaunes dans les zones. Si jamais vous tombez, c'est le retour immédiat à la partie normale.

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITÉ : 19

GLOBAL : 97%



Si vous avez remisé assez de pastilles, vous avez le droit de monter à la fin de chaque niveau dans le train préhistorique bourré de bonbons et tous genres.



C'est un véritable plaisir de retrouver les mille et une

facéties de notre cher aventurier préhistorique. Déjà avec PC Kid tout court Hudson avait réalisé un véritable carton. Reconnaissons que la saute elle aussi est toujours aussi drôle et sympathique. Parcourir les niveaux en dirigeant Bonk, l'homme à la tête d'acier, est toujours aussi amusant et éclater les diverses saloperies qui vivevolent autour de vous est toujours aussi distrayant. Certes au niveau graphique c'est pas la joie (les divers dessins étant très enfantins), mais ceci ne met absolument pas en doute les capacités que démonte PC Kid II à vous faire passer de longues heures de jeu intense devant votre

écran. Génial, dément, farfelu, marrant, ahurissant, bref, mega-planant...

I'm DESTROY

Mega dossier PC KID II

MONDE 1-1



1: Sautez sur l'ennemi la tête la première, puis sautez sur la plate-forme à droite (avec la fleur).



2: Tapez sur la fleur. Elle se transformera en tremplin sur lequel il faudra sauter pour accéder à la plate-forme...



3: ...sur laquelle se trouve une fleur bonus, que vous devrez prendre pour accéder à un bonus stage.



4: Tapez sur la fleur jaune pour la déplacer vers la droite, vous pourrez atteindre la plate-forme supérieure...



MONDE 1-2



1: Tapez sur la fleur jaune pour la déplacer de droite à gauche, afin de récupérer tous les bonus qui traînent dans le ciel.



2: Il y a aussi des bonus au tout début du stage. Il sera donc nécessaire d'emmener la fleur jusqu'à là-bas.



3: La première des cinq fleurs contient un rôti qui vous transformera en PC gris.



4: profitez de cet atout pour transformer une fleur orange en fleur jaune, afin de sauter dans le ciel où se trouve une zone cachée.



5: sautez le plus loin possible et une fois tombé dans le lac, agrippez-vous à l'hameçon du pêcheur. Sauter et tuez-le. Retournez dans l'eau pour manger d'autres poissons et remontez en mordant les murs.



6: Le mini boss de ce stage n'est pas très dur. Il vous suffira de lui rebondir dessus 3 fois mais faites attention aux flammes qu'il crache.

MONDE 1-3



1: Tapez dans la fleur orange qui vous fait face en arrivant...



2: ...elle deviendra un trampoline qui vous emmène dans un passage en haut.



3: Prenez les émeraudes tout en faisant attention aux rochers qui tombent.



4: En arrivant à cet endroit, prenez garde car un rocher va arriver...



5: Et juste après, un dinosaure vous happera si vous ne faites pas attention. Le mieux est de sauter par dessus le rocher et avec l'illusion de retomber la tête la première sur le dinosaure.



6: Sous la matière que PC Kid peut creuser se trouve une vie. Détruisez le bloc et laissez-vous tomber, vous atterrirez sur un os géant.



7: Sauter d'os en os tout en frappant par en dessous les monstres happens.



8: Prenez garde à la fleur, c'est une ennemie. Avant de sortir, n'oubliez pas votre cœur.

MONDE 1-4



1: Donnez un coup de tête au dinosaure sur le poteau dès le début du stage. Le sol écarte, vous ouvrant la voie sur les fleurs qui vous donneront des stages bonus.



2: Donner des coups aux deux ennemis du début puis prenez le rôt. Foulez et une fois arrivé aux petits volcans, prenez celui du milieu. Il vous emmènera plus haut (attention aux cornées). Descendez et prenez les fruits.



3: Plus haut se trouve une fleur bleue qui contient une vie.



4: Prenez le rôt puis foncez dans l'ascenseur qui mène au boss.

Boss

Restez sur sa carapace au bord du cratère et rebondissez sans arrêt sur sa tête quand il ressort. Répéter l'opération jusqu'à sa mort.



MONDE 2-1



1: Montez sur les radeaux tout en évitant de tomber à l'eau car les piranhas ne vous rateront pas.



2: Continuez à voguer, puis sautez sur la première branche venue et faites le chemin en sens inverse afin de récupérer les bonus.



3: Après avoir pris cette fleur, continuez de branche en branche et vous trouverez un contenant de vie en haut à droite. Pour le prendre, il faut sauter vers la gauche sans vous cogner sur les pics, revenir à droite et rebondir sur le mur.



4: Voici les mini-boss. Il vous suffit de leur rebondir dessus la tête la première quand ils sont en bas.

MONDE 2-2

1: Sautez sur le pêcheur, tuez-le et agrippez-vous avec les dents pour monter.



2: Pour détruire ce mur, sautez, agrippez-vous à la branche et reprenez votre saut.



MONDE 2-3



1: Sautant de nuage en nuage, le kid, arrivé à une certaine hauteur, devra faire le chemin en sens inverse afin de trouver plein de têtes. Faites gaffe aux pierres qui s'ouvrent sur votre passage.

2: En partant en hauteur, vous verrez immédiatement qu'il y a deux stages bonus, le décor se répétant.



3: Avant de prendre l'ascenseur, descendez, tuez le ptérodactyle et récupérez la fleur bonus qui était sous lui.



Sauter dès qu'il ouvre les yeux car il vous balance des rayons paralysants avant de foncer dans votre direction. C'est à ce moment-là que vous devez lui sauter dessus.

BOSS

MONDE 3-1

1: Sautez dans le premier trou, sautez à nouveau (il y a une plante au fond du trou) et rebondissez sur l'auréole boréale.



2: Après avoir récupéré les rôtis, lancez et détruisez les basaquements afin de prendre leur contenu.



MONDE 3-2



1: Au tout début de ce stage il y a une plante-tremplin. Utilisez-la pour sauter vers la gauche et rebondissant de petit monstre en petit monstre, attrapez la vie.



2: Vous êtes invulnérable après avoir pris un rôt. Foncez et plongez dans le lac infesté de piranhas.



3: Comme au début du stage, il faut à la fin du stage rebondir de bête en bête pour avoir des bonus.

MONDE 3-3

3: Une fois le rôt mangé, foncez vers le bas et tapez dans la deuxième fleur pour qu'elle devienne un tremplin.



1: Au début de ce stage, il faut taper dans la fleur jaune pour la pousser le plus loin possible et sauter à travers un trou du...



2: ...plongez et vous passerez peinant le stage en surmontant les difficultés. N'oubliez pas la fleur.



4: Pour passer les fossés, il faut utiliser les mammoth en leur sautant dessus. Ensuite pour passer sur les transporteurs, il vous faudra un timing précis car quand celui qui vous porte s'en va, l'autre revient.

5: Il y a un one up dans cette fosse, ça vaut la peine d'y tomber. Pour remonter, tapez dans les parois pour rebondir de mur en mur.

BOSS



Il faut vous rétrograder tout à gauche de l'écran et quand la danseuse arrive, sautez dès qu'elle envoie ses boules puis tombez sur sa tête quand elle s'arrête de tourner.



MONDE 4-1



1: Évitez au maximum de réveiller les chattes qui dorment sur la plage car elles vous poursuivront sans répit.



2: À cet endroit, il y a d'abord une, puis deux planches de surf qui vous arriveront dessus. Il n'est pas nécessaire de les tuer.



3: Le mini-boss se présente sous la forme de trois gobeurs de kids. Restez à droite de l'écran avant qu'ils apparaissent et trappez-les par dessous quand ils arrivent.

MONDE 4-2



1: tout en nageant, évitez les mines et les piranhas que vous pouvez d'ailleurs assommer.



2: Redoublez de vigilance car les ennemis ne manqueront pas de vous attaquer derrière les hublots, là où la vision est très difficile.



3: Au bout du pont se trouve une fleur bonus. Il faut donc repartir vers la gauche dès que vous serez monté.



4: Il y en a une autre en dessous de la sortie.

MONDE 4-3

1: Surveillez les chaufferies du coin de l'est; elles se déclenchent par intermittence. Puis continuez, attrapez le rôt et foncez.



2: Faites extrêmement attention car les mines explosent deux fois, vous laissant très peu de marge de manœuvre.

Boss

C'est un dino-pirate qui apparaît en sortant des tuyaux. Il suffit de le taper quand il sort. Il s'enfuira et reviendra avec son bateau. Une bonne technique consiste à rester dans l'eau, et dès qu'il a tiré sa boule de feu, sortez et lui sautez dessus. Il prendra des dégâts même quand il clignote.



MONDE 5-1

1: A ce niveau, il ne faut pas chercher à tuer les ennemis mais à s'enfuir le plus vite possible. A part le nombre d'ennemis, ce niveau est semblable au 1-1 mais les fleurs bonus sont à des endroits différents. Prenez celle-ci pour regagner de la vie dans ce bonus.



2: Si vous avez beaucoup de vie, ce n'est pas la peine de vous arrêter pour cette plante. Il faut impérativement que vous fuyiez le plus vite possible en évitant les bulles qui vous poursuivent.

MONDE 5-2

1: Sur une colline, vous trouverez une plante que vous pourrez transformer en plante jaunie en la frappant. Elle vous propulsera sur une plateforme secrète sur laquelle se trouve une plante bonus.



2: Attention, à cet endroit les météores pleuvront sur vous. Il faudra donc rester en mouvement et surtout grimper le mur avec les dents le plus vite possible (voir photo), car vous êtes sans défense.

MONDE 5-3

1: Ici, il n'y a pas grand-chose à faire, à part sauter de rocher en rocher mais il va falloir vous grouiller.



BOSS

Voici un dinosaure qui se prend pour un biéman. Au départ, contentez-vous de lui taper sur le casque quand il descend vers vous puis quand son casque aura sauté, il faudra se mettre à la verticale de ses gants avant qu'il ne les lance et taper dedans (une fois qu'il a lancé les gants) puis attendre qu'il descende et lui retomber dessus.



MONDE 6-1



1: Rien de bien difficile, il vous suffit d'éviter les différents ennemis, ceux-ci n'étant pas vraiment résistants.

MONDE 6-2

1: Il faut passer ce mur, prendre l'ascenseur et vous trouverez une fleur-parachute...



2: ...et en tapant sur les murs, vous rebondirez en hauteur. En répétant l'opération, vous accèderez à un plateau où se trouvent des bonus



3: Vous êtes redescendu. Reportez vers la gauche (il y a un passage identique) pour aller chercher une vie. PAS DE BOSS:

MONDE 7

Dans ce monde, vous avez 4 portes, chacune menant à un mini stage où vous devrez combattre chaque monstre.



4: Dans cette zone (qui est celle en haut à droite: la ghost-zone), ne faites pas attention aux fantômes qui sortent des corps (beuhh, c'est gore, ce jeu). Pour passer les lacs de lave il faut rebondir sur les mammoths.



1: Dans ce niveau correspondant à la porte en haut à gauche, ne faites pas comme sur la photo: ne vous laissez pas attraper dans les tapis roulants.



5: Agressez hargneusement le petit démon qui vous empêche d'aller au boss; rebondissez sur lui et rentrez dans la bouche qui conduit au boss (la tortue).

7: Attention: dans cette zone sous la mer, IL NE FAUT PAS VOUS CHANGER EN CRABE, car il y a des piranhas qui vous attrapent si vous ne les tuez pas.



2: Laissez-vous écraser par cette presse car vous serez changé en crabe, ce qui vous permettra de passer entre certains obstacles et notamment d'aller chercher les vies un peu plus loin. Si vous vous faites toucher en crabe, vous ne prendrez pas de dégâts, mais vous serez changé en humain.

6: Cette zone est celle qui se trouve en bas à gauche. Ne vous faites pas changer en crabe par les presses et faites attention car des rochers vont surgir de derrière vous. Ici, il vous faudra combattre le pirate.

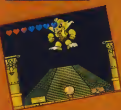


3: Pour ce monstre, il faut absolument le neutraliser avant qu'il ne tire. Détruisez toutes les caisses que vous rencontrerez, elles contiennent parfois des vies. Le boss d'ici est le rhino-vaudou.



8: Attention, derrière les poteaux se cachent des mines. Le mieux est d'aller les faire exploser et de se casser. Juste avant la porte de sortie, changez-vous en crabe...

9: ...ainsi, la ballerine vous touchera une fois sans faire de dégâts.



10: Une cinquième porte apparaît. Il va falloir y combattre le biomaneure...

11: ...et juste après, arrive le King Tamagodon, le dernier boss. Pour le battre, il faut attendre au plus bas et une fois ses projectiles lancés il a les pouvoirs de tous les monstres, il faut monter sur une marche, l'attendre et lui sauter dessus au bon moment.

Dossier réalisé par Greg, avec l'aide d'AJL (modérateur), et de MISTER M (Général Bonnard)



warbirds

EDITEUR :

Albin
NOMBRE DE NIVEAUX :

8

GENRE :

DUEL AERIEN

DIFFICULTE :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1 à 4

TEXTE EN ANGLAIS

Piloter un biplan n'est déjà pas chose aisée. Faire des loops, des virages et des piqués complique sérieusement les choses. Mais quand, en plus, d'autres avions sont à votre poursuite, qu'ils ouvrent le feu sur vous, ça devient franchement agaçant, alors, forcément, on s'énerve, et on riposte, on devient méchant.

Il va falloir combattre, contre

des pilotes de plus en plus dangereux. Il y a six missions différentes, au début vous affronterez qu'un adversaire, puis deux, puis trois. A tout moment du jeu, il est possible de voir les différentes vues, de votre position, en regardant sur le côté, derrière, etc...

Avant de vous lancer dans une mission, vous pouvez effectuer différents réglages, comme indiquer le nombre de munitions, mettre ou d'enlever le ton des collisions, ce genre de choses.

Il est possible de jouer à plusieurs, en commençant jusqu'à 4 lycos, les joueurs choisissent alors de se battre par équipes, individuellement, ou tous contre un.

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 15

MANIABILITE : 17

GLOBAL :
80%



ou les collisions inactives. C'est très bien. Le problème, c'est que le jeu est excessivement répétitif, on se bat toujours dans les mêmes décors, contre les mêmes avions, même si leur niveau change. C'est vraiment dommage, car le jeu risque de devenir lassant assez rapidement, même si l'intérêt est très fort au début.



Warbirds est vraiment très bon techniquement parlant : les graphismes en 3D sont superbes, l'affichage est très rapide, et l'audio que vous pilotez est très variable. L'action est intéressante, et les options permettent de s'améliorer au fur et à mesure en commençant, par exemple, avec les vies infinies

SEB



BASE 4

La micro facile

LIVRAISON PAR CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE

NEC SUPER GRAFX

**PROMO
1990F**

La console SUPER GRAFX avec alimentation ciblée péritel, paddle + 1 jeu.

+

2ème jeu "1941"

+

2ème manette Ultimate arcade (manche métal, fonctions de tir automatique réglables + ralentissement de l'action)

LIVRAISON
CHRONOPOST 110F

NINTENDO

GAME BOY

LIVRAISON
CHRONOPOST 110F

599F

SEGA

GAME GEAR

LIVRAISON
CHRONOPOST 132F

999F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

11, rue Samozet	- 64000 PAU	59 83 78 78
Centre Cal BAJ2	- 64100 BAYONNE	59 52 92 88
45 Av J.L. Laporte	- 64600 ANGLET	59 52 47 51
57 Bd Lacourcade	- 65000 TARBES	62 51 36 13

NOM _____	PRENOM _____
ADRESSE _____	
CP _____	VILLE _____
TEL _____	
BON DE COMMANDE	PRIX
<p>*Frais de port & d'emballage _____</p> <p>FRAIS DE PORT : *Cartouches, disquettes et Consolés, accessoires EN COULEUR 48 H 60,00 frs EN CHRONOPOST 24 H 110,00frs *Micro, imprimantes, écran, chargeur 150,00frs Envoi groupé et étranger nous contacter</p>	
<p>Total _____</p> <p>Ci-joint mon règlement par <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat Centre Remboursement + 50F</p>	
<p>OTRE VALABLE JUSQU'AU 30/10/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES</p>	

forgotten worlds



Il faut entrer dans le bâtiment du bas pour accéder au magasin. Sinon, même la grille du héros qui plane dans le ciel, bien accroché à son arme.

EDITEUR :

SEGA

NOMBRE DE NIVEAUX :

5

GENRE :

ARCADE

DIFFICULTÉ :

DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

3

Une fois encore nous planifions à priori les assauts de hordes d'extraterrestres, seulement, cette fois, ils ont atteint leur objectif, ils ont le contrôle total de la planète. Vous êtes dans la peau du seul espoir qu'il nous reste, à nous, humains. Vous êtes le guerrier sur-entraîné qu'il nous fallait, et nous vous éduquons, pendant de longues années,



Un des très nombreux magasins du jeu. Il dispose d'un certain nombre d'armes et de bonus, le choix étant offert d'un magasin à l'autre.



Certaines techniques vous infligeront dans d'autres scrollings. Ici, le scrolling est vertical, et les lance-roquettes n'ont cessé de vous joir.

était basée sur le combat.

Vous disposez d'un satellite de combat, que vous pouvez entre vos grosses mains de bête. Celui-ci vous permet de voler, mais aussi de tirer sur tout ce qui entre dans votre champ de vision. De plus, ce satellite est modulable, et tout au long de votre long combat vous pourrez augmenter sa puissance de feu en entrant dans des magasins, et en achetant des équipements supplémentaires. Les options sont nombreuses, cela va du missile à tête chercheuse en passant par le tir en arrière ou la protection contre cinq des ennemis. Les magasins peuvent aussi vous fournir des options qui ne sont pas des armes à proprement parler, comme le module d'accélération dans l'eau.

Cinq missions vous attendent, dans des décors différents, avec des vagues de monstres variés. Tirez leur dessus pour avoir plus de Zeunies, la monnaie qui vous servira dans les magasins d'équipement.



Le boss de fin de niveau 1. Son aspect terrifiant ne doit pas trop vous effrayer, il est assez facile à abattre. Des innombrables tétrapodes autour, vous empêchant d'approcher, tandis qu'il envole des boules de feu dans votre direction.



Ces sorts de grands sautoirs existent et laissent le passage. Si vous leur tirez dessus suffisamment, vous pouvez vous pointer derrière votre chemin, mais en plus vous débarrassez des bosses supplémentaires, que vous pouvez aller taper au prochain sautoir.



Ce jeu d'arcade de Capcom ne manque pas d'originalité, car le système

consistait à faire tourner votre fusil de manière à pouvoir tirer dans n'importe quelle direction est assez inhabituel. Cette conversion est d'un maniement très simple, grâce aux boutons qui vous permettent de tourner dans un sens ou dans l'autre, tandis que le tir est

automatique. On se prend tout de suite au jeu, d'autant plus que la difficulté est progressive et qu'il faut s'accrocher pour en venir à bout. Le seul défaut de cette version c'est qu'il n'est pas possible de jouer à deux, mais Forgotten Worlds est un programme indispensable pour tous les amateurs de shoot'em up.

AHL



Forgotten Worlds, classique d'arcade et de micro,

maintenant, est une réussite tout à fait honorable sur master system. Les graphismes ne sont pas magiques mais ils ont le mérite d'être très variés. D'un niveau à l'autre, la bande son change aussi : c'est bien. Ce qui est dommage c'est que les musiques sont, à mon goût, hyper énervantes, ça gâche. Pour ce qui est de l'action, on est largement servi : ça tire de tous les côtés, et ça tirera encore plus quand vous obtiendrez des armes des magasins.

Le jeu ne disposant d'aucun continue, il est difficile à terminer, et Forgotten Worlds est donc conseillé aux joueurs avertis mariant le joystick depuis leur plus tendre enfance.

Les boss de fin de niveaux sont particulièrement difficiles. Un jeu d'arcade plutôt amusant qui a pour défaut majeur de ne pas être jouable à deux au même temps.

SEB

GRAPHISMES : 13

ANIMATION : 14

SON : 10

MANIABILITE : 16

**GLOBAL :
78%**



Le boss de fin de niveau 2. Un des plus beaux scores de jeu, on peut glaner beaucoup de points et vous débarrassez de tous les tétrapodes. Bien sûr, vous ne pouvez savoir d'où viendra le coup.



EDITEUR :

SAGA

NOMBRE DE NIVEAUX :

6

GENRE :

ACTION

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

NIVEAUX

DE DIFFICULTÉ : 3

d'abord, les batailles contre des super vilains sont dites sortes des comics américains. Dr Octopus, Le Léopard, Electro, ils sont tous

spiderman

là. Ensuite, vous mettez fin au plan diabolique du grand et gros Caid, baron incontesté du crime à New York. Mais ne l'appellez surtout pas comme ça, son vrai nom est Mr Wilson Fisk et il ne plaisante pas. Il a d'ailleurs déposé une bombe qui détruira toute la ville et la consumera pour longtemps. D'ailleurs, ayant peur de tout ce qui est nucléaire, laisse faire son pote l'araignée qui n'aura que 24 heures pour empêcher le massacre. Vivez l'aventure accroché au bout d'une toile d'araignée ou en marchant sur les murs. Si, c'est possible, car l'araignée est fabuleuse!

LEVEL 1 - The Daily Bugle : Vous commencez votre relation au pied du bâtiment de Daily Bugle. Débus les flics de la police et servez-vous de votre toile et de votre agilité pour vous accrocher aux murs afin d'atteindre la fenêtre ouverte.



LEVEL 2 - L'Entrevue : Après avoir tué tous les gardes et les chiens de combat vous devez attendre tout d'abord le bull-dog. Montez sur une caisse pour vous mettre juste à sa hauteur et balayez-le d'un coup de pied. Vous rencontrerez alors le Docteur Octopus. Colérez-le dans votre toile et tapez-le au corps sans vous arrêter.



LEVEL 3 - Les Égouts : Avant de vous retrouver face au Léopard, vous devrez une fois de plus descendre tous vos hommes de main. Attention aux araignées, aux rats et aux boîtes qui sortent de l'eau. Face au Léopard, évitez les coups de queue et frappez le aux jointes à distance raisonnable.



LEVEL 4 - La Station d'Électricité : Vous êtes dans le repaire d'Electro. Essayez de trouver la machine qui coupe le courant tout en évitant les éclairs d'énergie, les chaînes sautées ainsi que les bandits qui peuplent la station.





Spiderman dispose d'une assez belle brucette de mouvements qui permettent de retrouver l'essentiel de son jeu d'araignée.



Il faut pas dans votre machine ou le Cédé et ensuite de vous voir donner les hommages. Et oui! De nos jours, on ne reconnaît plus les vrais héros.



Je sais que les fans vont lâcher leur BD et me lire d'une oreille attentive. Rassurez-vous, le jeu fleurit bien le comics et on voit avec bonheur les dessins s'animer assez soûlement, se rapprochant ainsi du dessin animé. Le maniement des différents mouvements pourra poser quelques problèmes au départ, mais avec un peu d'entraînement, on arrive à se déplacer comme le ferait la bonne vieille araignée. Le scrolling multidirectionnel restitue bien son agilité et les graphismes, le style de

la BD. Il

y a aussi pendant le jeu des dessins non animés qui vous permettent de suivre le scénario. C'est un jeu sur lequel on aimera revenir même s'il n'est pas d'une très grande difficulté. Les amateurs de super-héros ne seront pas non plus déçus. Un jeu qui a de l'avenir.

RASTAFOO



Ça fait du bien d'être dans la peau de

Spiderman, pleishh, un jet de toile, ponneeee, on vole dans les airs. Les

déplacements de Spiderman sont très bien faits, et au début, quand on manipule le jeu pour la première fois, on passe son temps à balancer des toiles de tous les côtés, on relâche, on s'envole, on relance, c'est hyper-marrant. Après ça vient l'intérêt du jeu. C'est plus classique, mais comme tout est bien fait,

ne nous plaignons pas du manque d'originalité.

Pour agrémenter le tout, les scènes d'arcade, les aéroces, sont entrecoupées d'images fixes et de textes qui relatent le déroulement de l'histoire. Bonne initiative qui ne profitera malheureusement qu'aux anglophiles, les textes étant entièrement en anglais.

Les ennemis que Spiderman devra affronter sont un peu crétins, à part les chefs, et ils se déplacent avec la très vague intention de vous démolir. C'est pas grave, tssssshhh, un bon jet de toile dans la tête, ils se bougent plus, paf, un bon coup de poing et on en parle plus.

SEB

xenon 2



Juste au large du parcours, vous créerez des sphères qui traversent l'écran. Très drôles et ramenez les power up qu'elles contiennent (énergie, armes supplémentaires, etc).



Le power up marqué d'un 2 est une bombe qui détruit tous les aliens à l'écran.

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 10

SON : 15

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 78%



Il est bon d'avoir des jeux adaptés à une catégorie spécifique d'individus. Par exemple, Xenon 2, sur Master System, conviendra parfaitement aux lents, aux très lents, aux sans réflexes, aux mous de la tête.

J'ai rarement vu un jeu aussi lent, c'est insupportable. Le scrolling n'avance pas, le vaisseau que l'on dirige met trois plombes à se déplacer d'un cran sur le côté, c'est un vrai supplice de mesurer une partie jusqu'au bout. Et pourtant... Et pourtant le reste est plutôt réussi. Les

graphismes sont jolis, les décors aussi, et en plus ils sont très fouillés, très variés.ommage, vraiment dommage, un jeu qui aurait pu être excellent devient nul pour un défaut, un gros défaut technique.

SEB



Vous voyez devant le premier boss. Mettez-vous complètement à droite et évitez le testacule de cette octopuce-calmar. Dès qu'il commence à le ramener sous lui, dirigez-vous vers son œil et tirez à volonté.



Une fois le monstre détruit, vous pourrez celle vous retrouver devant le marchand d'armes de ce lieu. Vous voyez que vous avez de quoi faire pas mal de doigts chez les aliens.

Ci, c'est le vaisseau test équipé.



Elles peuvent également vous donner de nouvelles armes.



Attention! Ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il

demande beaucoup de résistance au niveau des pouces (comme une bonne partie des shoot'em up d'ailleurs!). Heureusement, cette conversion n'est pas mal faite. D'accord certains monstres ont disparu sur cette version console, mais ceux qui restent (et il y en a

beaucoup!) vous ramèneront la vie dure. Ne vous laissez pas impressionner par les graphismes bizarroïdes, mais réussis, ou par leur vitesse de déplacement qui est parfois plus rapide que la votre. Ils sont là pour vous charmer. Même les clignotements et les petits ralentissements d'images qui surviennent parfois, ne vous empêcheront pas de prendre du plaisir à faire un carton.

PASTAFOD

castlevania II belmont's revenge



EDITEUR :	KONAMI
TAILLE CARTOUCHE :	512 K
GENRE :	ARCADE/AVENTURE
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1

Dracula est de retour! Et il n'est pas content... Depuis la destruction de son château durant la bataille avec Christopher, Dracula n'a pas cessé de chercher un moyen de revenir à la vie. Quatre ans plus tard, une cérémonie est organisée en l'honneur de Soleiya, le fils de Christopher, qui sera le prochain chasseur de vampires.

Dracula attendait ce moment depuis bien longtemps car pour revenir sur terre, il doit absolument utiliser le pouvoir de Soleiya. Le

lendemain, quatre châteaux apparaissent, tandis que Soleiya s'évanouit dans le brume. Maintenant, une nouvelle bataille commence...

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 16

SON : 15

MANIABILITÉ : 15

GLOBAL :
86%



Des salles secrètes



Castlevania II est un très bon jeu d'arcade aventure. On

peut même dire qu'il a tous les éléments de cette catégorie de jeux : les plateformes, les cordes, les bonas à ramasser, les monstres qui laiment des bonus quand on les cogne, les passages secrets à découvrir, et le héros bondissant de tous les côtés. Sans être trop difficile, Castlevania II gardera les joueurs en haleine assez longtemps, certains passages étant difficiles à résoudre. Pour pas que le joueur lute sur un niveau et devienne fou à explorer sa console, il est possible de choisir un des quatre châteaux de départ. Des graphismes agréables, de bonnes animations, et plein d'énigmes : ça fait un bon jeu, forcément.

SDH

mini putt



Au départ assez plat, Mini Putt devient de plus en plus intéressant

quand on se met à rejouer pour améliorer ses scores. On se surprend à noter le nombre de coups qu'on avait mis pour résoudre tel ou tel parcours, et à se concentrer pour améliorer tout ça. Les graphismes sont très simples, mais bien faits, et j'ajout



GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 14

SON : 16

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 76%

d'une option permettant de visualiser le parcours dans son ensemble est très

agréable et du plus bel effet. Un jeu amusant sans être génial, qui est surtout agréable quand on fait une partie de temps en temps.

SEB

navy seals

EDITEUR :

OCEAN

GENRE :

BEAT'EM UP

NOMBRE DE NIVEAUX :

5

DIFFICULTE :

DIFFICILE

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : NON

NIVEAUX

DE DIFFICULTE : AUCUN

TEXTE ET NOTICE

EN ANGLAIS

Vous disposez de deux armes, un pistolet et une mitrailleuse, mais pour cette dernière vous devez trouver des munitions sur votre chemin. Surtout, faites attention à ne pas tuer les hommes qui vous font des gestes. Les niveaux suivants vont mener dans le repaire des terroristes, vous délivrerez l'équipage de l'hélicoptère. Votre mission, sauver un informateur qui, à son tour, vous enverra dans la base secrète des terroristes.

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 16

SON : 16

MANIABILITE : 17

GLOBAL : 84 %



D'un niveau à l'autre, il y en a 5, l'action est exactement la même: on

avance, on tire sur les terroristes, on saute sur les caisses, de temps en temps on ramasse des munitions, ainsi de suite jusqu'à la sortie. Pour corser le tout, vous vous prendrez des pains de miel sur la tête, de temps en temps, comme ça, gratis, et des ennemis armés de deux coutelas, plus résistants, vous arriveront



desen.

L'action est de plus en plus difficile d'un niveau à l'autre, mais, heureusement, vous pouvez accéder à volonté aux quatre premiers niveaux. Pour accéder au cinquième, et finir le jeu, il faut avoir fini les précédents en une partie. Navy Seals est donc un bon beat'em up, un peu répétitif, mais avec beaucoup d'action.

SEB

EDITEUR :

A WAVE

NOMBRE

DE TABLEAUX :

36

GENRE :

MINI GOLF

DIFFICULTE :

FACILE

NOMBRE DE JOUEURS :

4

CONTINUE : NON

NIVEAUX

DE DIFFICULTE : 4

TEXTE EN ANGLAIS

ressantes puisque des éléments du décor bougent et interagissent avec vos coups.

Ainsi l'éléphant sort et recroise sa trompe, l'aron finit tourner ses hélices ou la fusée décolle. Pour chaque niveau vous disposez de 9 parcours à résoudre, chacun d'entre eux étant composé de différents points, indiqués par des accumulations de flèches, ou de munitions faisant rebondir votre balle. Il est possible de jouer à plusieurs, en compétition, jusqu'à quatre, et vous pourrez même parier de l'argent sur les parties.

En plus du jeu normal, il y a un mode entraînement qui vous permet de jouer à n'importe lequel des 36 parcours.

choplifter II

EDITEUR :	KONAMI
TAILLE DE LA CARTOUCHE :	512 K
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1

Enfin, la suite tant attendue de Choplifter est arrivée sur la Gameboy de Nintendo! Cette fois, il va falloir se tailler un chemin à travers les camps ennemis et les bases étrangères pour secourir vos commandos des armées alliées. Vous avez deux armes à votre disposition, la mitrailleuse et les bombes dévasta-

trices. Votre adresse et votre talent sont vos meilleures chances de rester en vie. Si vous perdez trop de commandes, c'est la sanction immédiate! Faites attention aux tanks, avions, oiseaux, pirolets, muns et orags! Vous ne pourrez pas esquiver tous les coups! Surveillez bien votre jauge de vie et ne soyez pas les éternels héros qui réparent les avaries de votre hélicoptère. Paré au décollage!



BONUS : Réparez les avaries



L'INTERRESSANT :
Prenez garde aux avaries!



LES BOMBES : L'arme la plus efficace



SAUV ET SAUV!! : Les soldats sont utiles de retour à la maison



Pour avancer dans Choplifter II, il faut être très concentré.

Oui, parce qu'on a vite fait de s'énervier et de tirer sur tout ce qui bouge, et parmi la grande famille des tout-ce-qui-bouge, il y a les hommes que vous devez délivrer. Quand on détruit son objectif, on l'occurrence des gens à sauver, eh bien on perd. Et on recommence. Et on s'énervé. Et on tire sur tout ce qui bouge.

Choplifter II est, dans l'ensemble, un jeu agréable

et amusant, qui a tout de même un défaut: la maniabilité. Pour se placer en position de bombardement, et on a souvent besoin d'être dans ce sens, il faut donner un petit coup de joystick à gauche ou à droite. Bim. Mais pour avancer, il faut aussi appuyer sur la gauche ou la droite, et il arrive que l'hélico change de position. C'est très énervant.

À part ça, Choplifter II est un bon jeu qui a la très bonne idée de posséder l'option met de pause.

SEB



nemesis II castelian

EDITEUR :
KONAMI
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTÉ :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : INFINI
NIVEAU
DE DIFFICULTÉ : 3
TEXTE EN ANGLAIS

age de sa salle explose à l'entrée des grottes, juste derrière vous. Vous n'êtes pas sauté pour autant, vous venez brièvement d'entrer dans un des plus grands complexes gamers de l'univers, et les habitants des lieux sont particulièrement haineux, ils vous foncez dessus par vagues incessantes, et avec des équipements militaires de plus en plus effrayants. Heureusement vous pouvez améliorer votre puissance de feu en ramassant les caissons géologiques que laissent certains de vos ennemis quand vous les descendez. Il ne reste plus qu'à trouver la sortie. Et à se biter. La routine.

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITÉ : 16

GLOBAL :
92%

Les graphismes des décors sont vraiment superbes : statues géantes, stalactites, nuages étranges, tout est réussi. En plus le jeu ne vous laisse pas souffler une seconde, les ennemis arrivent de tous les côtés, et ils sont multiformes.

Régulièrement, vous ferez face à un monstre colossal, prenant quasiment toute la place à l'écran. Grosse originalité de Nemesis II : chaque fois que vous ramassez une icône, vous

faites avancer un compteur d'arme, il ne reste plus qu'à appuyer sur un des boutons pour sélectionner l'arme en question. Plus vous avez d'icônes, plus l'arme est puissante, mais l'inconvénient majeur du jeu c'est qu'on peut additionner les armes, en avoir plusieurs en même temps : bombes, lasers, satellite, champ de force, tout en plusieurs exemplaires, si on veut.

SEB

Sous le nom de Castelian se cache un jeu que les anciens de la micro connaissent sûrement. Niebulas. Ce jeu, à l'époque de sa sortie, avait marqué pas mal de joueurs pour son originalité. Toutes ces qualités se retrouvent dans Castelian. Le personnage reste au centre de l'écran, et c'est la tour qui tourne sur elle-même quand on avance, l'effet visuel étant tout bonnement magnifique. Les graphismes sont très jolis, les animations fluides, et la difficulté des différents niveaux promet un nombre d'heures de jeu équivalent aux ombres de crises de nerfs que vous allez plaquer.

EDITEUR :
TRIFFIX
GENRE :
ADRESSE
DIFFICULTÉ :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : NON
NIVEAU
DE DIFFICULTÉ : 1
TEXTE EN ANGLAIS

respecter l'air du tout en haut. Cette vie, c'est la nôtre. Ces yeux globuleux, ce sont les vôtres. Les tours que vous allez escalader ne sont pas de simples tours, elles sont gardées par des monstres, par des boules, des yeux, des grosses formes moléculaires. De plus, vous devrez bien faire attention aux endroits où vous mourez les parties, car certaines plateformes se débloquent quand on les touche du bout de la griffe, d'autres glissent et vous ramènent en arrière. Pour vous aider dans votre ascension, heureusement, il y a de petits ascenseurs, ou encore des portes qui ouvrent de l'autre côté de la tour, permettant d'éviter au dernier moment un monstre destructible qui vous fonce dessus. Ah, oui, tu fais avec votre grosse bouche de grenouille mutante, vous pouvez lancer des boules dans les airs, ces boules ayant la particularité enfumante de tuer certains ennemis.



Précision, rapidité, concentration et synchronisation sont les qualités qu'il faut posséder pour venir à bout de Castelian. Les monstres sont harpoux, le temps est limité, et les tableaux difficiles. La totale.

SEB

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
SON : 15
MANIABILITÉ : 16

GLOBAL :
94%

La vie de monstre aux yeux globuleux n'est pas facile tous les jours, surtout quand on est un peu blémie de la tête, et qu'on a un seul bar dans la vie, escalader des tours, arriver en haut des remparts, voir le monde du plus haut point,





Nos amis les bêtes jouent ici un grand rôle dans l'importance capitale les fait enfin briser à leur juste valeur. Des chiens menqués se font une joie de vous mordre, des poissons sautillants vous giflent et d'innombrables lièvres se complaisent à vous harceler! Tout un monde d'une incroyable douceur...



Je vous l'avais bien dit, avec Goemon on ne s'ennuie pas. Et hey! Un petit tour à la fête pour tout casser et rejoindre ainsi l'ultime lieu du jeu de niveau.

goemon fight

EDITEUR :	KONAMI
TAILLE CARTOUCHE :	8 Mégabits
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
GENRE :	ACTION
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUE :	Illimités
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	1
TEXTE ET NOTICE :	Japonais

Après Laurel et Hardy, Tom et Jerry, l'Amiral Kirk et Mr. Spock, voici un nouveau duo infernal avec Goemon et Ebisu. Nos deux compères, tout deux tombés d'un dessin animé japonais, vont, à coup de bâton ou encore de yo-yo destructeur devoir délivrer des chats collés, enlevés par les esprits des ténèbres. Dans un Japon mythique, pays des sautereaux, hengyokai et autres bonzais, vous devrez, côté à côté, affronter de multiples méchants dans des situations parfois très folles comme une île où descendent, le cœur léger, des hommes-poissons. Vous

serez aussi l'occasion de traverser une fête foraine où l'on vous propose d'organiser des spectacles ou de jouer à des jeux vidéo, histoire de se changer les idées au milieu de toutes ces batailles. À la fin de chaque niveau vous devrez affronter des chefs, maîtres de tous ces adorables maîtres qui bien d'être ingrats vous offriront, une fois libérés, divers petits cadeaux. Le tout est accompagné d'une bonne dose d'humour et de fantasia comme seuls savent les concocter nos amis du Pays du Soleil Levant. On n'a pas fini de s'amuser!



Aux scènes d'action on 3D avec un minimum d'animation, il faut ça qu'il faut, s'achalant des scènes d'action pure et les réflexes seront votre meilleur ami. Ces niveaux suivent le scrolling lateral du tout dans un classique. Ce qui est moins classique c'est que vous pouvez le passer parce que les équipes de votre compagnie. Et comme je le dis souvent? Travail d'homme, travail d'homme.



Surtout ne vous laissez pas impressionner par sa taille, il est gros mais il est bête. Un p'tit bout par ci, un p'tit bout par là, une poignée de sautereaux dans l'eau et le tour est joué.

Que tous ceux qui rêveront de jouer au superbe magazine par la fenêtre se hâtent leur dévouer d'y voir une erreur se ramener: il n'y a pas d'erreur. Oui, oui c'est bien un casse-brûles comme on s'en fait plus, mais c'est, avant tout, l'une des particularités de Goemon Fight. Une fois à la tête d'un héros, pourquoi ne pas se faire une partie de jeu vidéo. Si vous préférez, il y a aussi l'arcade, ou bon vous savez quoi.



Parce que c'est à la mode, pourquoi pas? Sauf que dans les angles de cette maison il y a la faiblesse humaine, la mort, la mort...! Ici le jeu est malade, il faut que le joueur... Quel pied de nez au joueur! Avez-vous vu? L'aspect du jeu... Ça y est, je ne suis plus!

GRAPHISMES : 10

ANIMATION : 10

SON : 10

MANIABILITÉ : 10

GLOBAL : 94%



Goemon Fight est avec Super Mario World l'un des rares jeux de plate-formes sur Super Famicom. Seconde production de Konami, après Gradius III, Goemon Fight est une véritable petite réussite, un bijou, un chef-d'œuvre. Doté de graphismes très japonais présentant des petits personnages rigolos, cette

production comporte des options de jeux assez inédites. De plus le fait de pouvoir jouer à deux simultanément permet à Goemon Fight de sortir du lot des jeux de ce style et cela toutes machines confondues. Et quand je pense à la musique, mais quand je pense à la musique, je déçois littéralement.

I'm DESTROY



J'ai toujours eu un grand faible pour

les jeux de Konami sur la Nintendo et je crois que ça va continuer sur la Super Famicom. En effet, Goemon's Fight est un jeu très agréable, qui fourmille d'innovations et de gags. La réalisation utilise bien les capacités de la machine et j'adore les graphismes très japonais, ainsi que la musique qui accompagne l'action. On ne s'ennuie pas un seul instant, car l'action est variée et il y a même des jeux dans le jeu. C'est super tout seul, mais c'est encore plus éclatant de jouer à deux, ne serait-ce que pour le plaisir de se faire transporter sur le dos de son partenaire. Merci Konami, encore !

AHL



Il est grand temps de travailler votre japonais. Si vous ne savez pas le japonais alors il vous faudra faire travailler votre cerveau. Si vous n'avez pas de cerveau, un bon conseil, procurez-vous un ou plusieurs jeux de casse-tête. Tout de même, il y a des d'énigmes dans les livres et vous pouvez résoudre les jeux.



En ramassant des power-ups, le puissance de feu du module augmente énormément

super R•type



EDITEUR :

IREM

NOMBRE DE NIVEAUX :

7

GENRE :

SHOOT'EM UP

DIFFICULTÉ :

MOYEN

NOMBRE DE JOUEURS :

1

CONTINUE : ILLIMITES

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :

4

Quand les extra-terrestres deviennent trop gonflés, quand ils commencent à prendre l'univers tout entier pour leur terrain de jeu, il faut envoyer la machine à tuer qui saura les faire monter chez eux.

Vous allez faire cette machine à tuer, pour piloter le vaisseau spatial le plus meurtrier que

nos laboratoires ont fabriqué depuis bien longtemps : le Super R-Type.

Sa manubriol est exemplaire, ses armes puissantes et nombreuses, à condition de ramasser les cargos d'armement lâchés par l'ennemi, et enfin, sa boîte secrète, le laser-beam, sorte de champ énergétique capable de détruire les plus grands vaisseaux avec un minimum de tirs. Engouffrez-vous, donc, dans les complexes extra-terrestres les plus dangereux, forcez de régnon en régnon, après avoir tout massacré, à l'aide de l'hypers-espace, et surtout, nettoyez l'univers de toute cette racaille.





Voilà un jeu
qu'il est difficile
de juger !
Pour un bon
tas de raisons,
tout d'abord le titre est
ouais et archi-ouais, en
plus c'est une grosse
piquette, R-Type a été copié
un nombre de fois assez
colossal. De plus, c'est sur
Super Famicom, machine
qui ne dispose pour l'instant
que d'une logique
initiale, sans cesse
grandissante il est vrai,
et donc, chaque jeu sert
à tester les capacités de
la machine, capacités que
l'on ne connaît pas encore
totalement. Et c'est là que

se trouve le problème.
Les graphismes sont
magnifiques, c'est vrai, la
manipulation du vaisseau est
exemplaire, oui, c'est bien
d'être faux, mais l'action
ralentit très nettement
quand il y a trop de sprites
à l'écran. Les sprites
ralentissent, et le scrolling
aussi, devenant même
saccadé. Plutôt décevant
pour une Super Famicom.
Malgré tout, le jeu reste
splendide et vraiment
parfait au niveau de l'action.
Super R-Type sur Famicom,
l'adore, et rien à battre
des ralentissements,
on les oublie.

SEB



Boss 1



Level 1



Boss 2



Level 2



Boss 3



Level 3



Boss 4



Level 4



Boss 5



Level 5

GRAPHISMES : 18

ANIMATION : 14

SON : 16

MANIABILITE : 17

**GLOBAL :
87%**





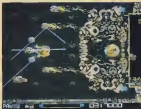
D'accord il est lent, d'accord on attend plus de la Super Famicom, mais je l'aime quand même, ce shoot'em up. Le principe de R-Type n'a rien perdu de son efficacité, les décors sont beaux, la musique entraînante et l'action présente à souhait. De plus, les quatre niveaux de difficulté disponibles le mettent à la portée de tout le monde. Il est certain que l'on verra sans doute beaucoup mieux sur cette console dans l'avenir, mais en attendant Super R-Type est le meilleur shoot'em up sur la Super Famicom et les fans du genre ne seront pas trop déçus du voyage, ne serait-ce que pour casser de l'ailin avec le super-bis.



Level 5



Boss 6



Boss 7

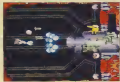
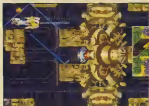


Level 7

AHL



Les armes offertes en ramassant les options



battle dodge ball



Les personnages de Battle Dodge Ball sont très

amusants, ils sont bien dessinés et bien animés. Les fans de Goldorak, des Superfighters, ou de Gandam, retrouveront ainsi leurs héros. Le jeu, qui paraît simpliste à cause de ses règles tout droit tirées des cours de récréation, est en fait un vrai jeu de réflexion, on le savait, mais surtout un bon moyen de se faire la guerre en y jouant à deux. En effet, l'option des joueurs est bien présente dans Battle Dodge Ball. Le joueur désirant jouer seul choisira son équipe, puis affrontera les sept autres, sur sept terrains différents. Hyper-prise de tête au début, à cause de ses commandes nombreuses et utilisant 5 boutons (sauter, tirer, se baisser, faire une passe, etc.), ce jeu devient vite amusant et éblouissant quand on arrive à le maîtriser. Ceci couplé à une réalisation technique irréprochable, et de beaux graphismes, font de Dodge Ball Battle un jeu intéressant à posséder, surtout si on veut y jouer à deux, ou à plus encore en organisant des tournois.

SEB

EDITEUR :	BANPRESTO
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
GENRE :	BALL AU PRISONNIER
DIFFICULTÉ :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1 à 2
CONTINUE :	Passwords
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	7
TEXTE ET NOTICE EN JAPONAIS :	

chacun camp, face à face. Autour de chaque camp, il y a trois joueurs de l'équipe adverse. Ainsi, les joueurs sont entourés de leurs adversaires. On joue avec une balle, qu'on peut passer à un joueur de son équipe, ou, et c'est le but du jeu, que l'on lance sur ses adversaires. Si ces derniers sont touchés, ils sont éliminés du jeu. Ainsi de suite jusqu'à complète destruction d'une équipe. Dans Battle Dodge Ball, ce sont les mêmes règles, avec deux particularités : d'une part les joueurs ne sont pas éliminés directement, mais ils ont des points de vie qu'il perdent quand ils sont touchés, et d'autre part ce ne sont pas de gentils écoliers, mais tous les héros, caricaturés, des dessins animés et des BD japonaises.



Le temple



La lave



Le désert



La forêt de sport

Où à tous jouer à la balle au prisonnier pendant notre enfance, dans les cours de récré. Pour ceux qui auraient oublié le fonctionnement de ce jeu toutes générations, et toutes régions, je tiens à vous exposer les règles rapidement.

Un terrain est de forme rectangulaire, divisé en deux parties égales, un camp pour chaque équipe. Dans ces portions de terrain se placent trois joueurs de chaque équipe, trois dans chaque camp, face à face. Autour de chaque camp, il y a trois joueurs de l'équipe adverse. Ainsi, les joueurs sont entourés de leurs adversaires. On joue avec une balle, qu'on peut passer à un joueur de son équipe, ou, et c'est le but du jeu, que l'on lance sur ses adversaires. Si ces derniers sont touchés, ils sont éliminés du jeu. Ainsi de suite jusqu'à complète destruction d'une équipe. Dans Battle Dodge Ball, ce sont les mêmes règles, avec deux particularités : d'une part les joueurs ne sont pas éliminés directement, mais ils ont des points de vie qu'il perdent quand ils sont touchés, et d'autre part ce ne sont pas de gentils écoliers, mais tous les héros, caricaturés, des dessins animés et des BD japonaises.

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 16

SON : 15

MANIABILITÉ : 17

GLOBAL : 86%



En étant complètement objectif, il faut bien reconnaître que Super

Dodge Ball est loin d'être ce qu'on appelle un bon jeu. Même si les différents graphismes sont corrects, bien qu'ils ne cassent pas des briques, le jeu en lui-même est d'un ennui relativement mortel.



SD Gundam Heroes



Greatest Riders



Les robots



Students Egg



Les volcans



Knight's Dragoon



Urban Fighters



Dynamic Modeling



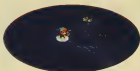
Students Egg



Les volcans

Au début pourtant c'est vrai que l'on s'amuse comme un petit fou à essayer de rattraper la balle en vol avant que celle-ci ne vous élimine définitivement, mais rapidement on se prend la tête et même à deux Super Dodge Ball devient très vite lassant, gavant, éreventant. Et une daube sur SFC, une... l'in DESTROY

zelda III

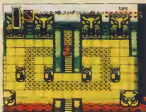


DISPONIBILITÉ :
septembre

Zelda c'est en quelque sorte le Mario des jeux de rôle sur console Nintendo. Princesse de son état, cette charmante demoiselle passe pourtant le plus clair de son temps à se faire enlever par un coquin démoniaque qui ne veut que le mal. Heureusement qu'à chacune de ces drôles d'aventures, vous êtes là pour remettre les choses à leur place et pour sauver la belle des griffes de ce sinistre individu. Enfin, cessons d'éplucher sur les précédents épisodes de cette saga consacrée, pour nous consacrer à cette toute première version de Zelda sur Super Famicom.

Une fois de plus, vous êtes le brave guerrier qui devra arpenter les vastes régions d'Hyrule et remuer ciel et terre pour accomplir sa mission, maîtriser les créatures du diable et armer le plus d'armes et potions possibles pour arriver au terme de ce jeu continuant. Si vous connaissez déjà la série des Zelda, sachez que Zelda III se déroule à la façon de Zelda sur NES, c'est-à-dire que toute l'action est vue du haut, un scrolling multi-directionnel augmentant la carte qui est au moins quatre fois supérieure à la première version de ce jeu, c'est vous dire que vous n'en verrez pas le bout avant un bon mois, d'autant plus que les auteurs ont jugé bon d'y ajouter de nouveaux éléments comme des déserts, des temples orangés, des grottes souterraines, etc... Au niveau de la réalisation et au vu de ce que l'on a pu en voir, c'est archi-méga-nichel, les décors sont splendides et les musiques parfaitement adaptées à ce style de jeu.

Alors... Si vous avez aimé Zelda et Zelda II ou même si vous ne les connaissez pas, réjouissez-vous, mes très chers frères, Zelda III arrive à grandes enjambées pour vous satisfaire dans vos moindres capotes.



L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR.

SEGA™
MASTER SYSTEM™



LUCASFILM

INDIANA JONES &
THE LAST CRUSADE
THE ACTION GAME
1995 LOCALFILM • INC.
All rights reserved
Indiana Jones and/or
any use trademark
of Localfilm, Inc.

TENGEN

© 1996 Tengen Inc.
All rights reserved.
"NINJA" GAME
CORPORATION



A movie poster for 'IMPOSSIBLE MISSION'. The title is at the top in large, yellow, stylized letters. Below it, four men in black tank tops and blue jeans are shown in dynamic action poses. In the center, there is a complex, metallic, robot-like device with a blue and white striped top. The background is a mix of green and white, suggesting an outdoor or industrial setting. The entire poster is framed by a blue border.

EPYX

SPECIAL ADVERTISING SECTION
© 1998 SPX INC.
All rights reserved.

TENGEN

PAPERSON®
© 1995 PAPERSON, INC.
All rights reserved.
PAPERSON, INC.
CORPORATION



SCORPIO SYSTEMS ENTERPRISES LTD. FOR
"PLAY ON THE BEACH" MAJESTY SYSTEM".
22 GOLDING LANE UNIT 1/3 HOLFORD WYKE
HOLFORD, SHEFFIELD S18 7AX.
TEL: 011 428 3144. SCORPIO is a trademark
of SCORPIO SYSTEMS LTD.

SEGA™
MASTER SYSTEM®

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50 F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50 F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

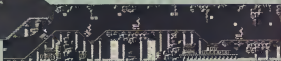
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD Trucs / Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS



NIVEAU 1.3 LE TUNNEL DE LA MINE

Certaines pierres sacrées ne peuvent être collectées que dans un sens, prenez votre temps et étudiez le plan du tunnel de la mine abandonnée. Dans la mine, seuls de grands sauts bien calculés peuvent permettre à Link de rester en vie.



dragon's lair



NIVEAU 1.1 LA HAUTE FORÊT

Le principal challenge dans la haute forêt c'est le temps, sautez sur les plateformes mobiles, mais faites attention de ne pas tomber!



NIVEAU 1.5 LE REPAIRE



NIVEAU 1.2 LA BASSE FORÊT

2) Attention, la basse forêt est remplie de pics. Heureusement de gentils animaux peuvent aider Dirk à traverser certains obstacles.



NIVEAU 1.4 LA SORTIE DE LA MINE

5) Après avoir récupéré toutes les pierres, vous devez retourner au début pour prendre l'entrée du cinquième niveau.



RECUPERER LES PIERRES SACREES

Dirk doit rassembler les 194 pierres sacrées avant de partir au combat dans le repaire du dragon. Dépêche-toi, Dirk, la princesse t'attend.

game boy | astuces

GARGOYLE'S QUEST



En haut, un lot de codes, un !
EAGG - TN99 = 8 vies
KREE - 5WBD = 10 vies
ZGBZ - ABYP = 4 vies
ZFRZ - GBZQ = 7 vies
HSD6 - JHQQ = 3 écus ravens

mastod system | astuces

AFTER BURNER

Pour passer la première forteresse, placez-vous à gauche ou à droite et appuyez sur Pause, et hop! plus de forteresse.

nec | astuces

ADVENTURE ISLAND



Pour jouer sous forme humaine, entrez le password V24MW7D7Y5K63G. Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant: PLAY THE ONGA KUN. Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password MODE FOR OOOO OOO. (Ging)

megadrive | astuces

DARIUS II

Pour devenir invulnérable aux ennemis appuyez sur: A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A, l'option "NO HIT" ap-

paraître et tout ce passent comme dans un rêve.

nintendo | astuces

ROBOCOP



Une fois les trois continues effectués, appuyez sur les boutons A, B, SELECT, et START en même temps, apparaissent alors le titre ROBOCOP en large lettres placés le curseur sur continue! vous voilà reparti, et que la féssille retourne aux ordres!

game gear | astuces

PENGO



Dans ce jeu tout doit venir de l'époque glaciaire, à la page de présentation, tapez: haut, 1, 2 et start. Vous voilà au round 16 avec 7 vies. Ce qui simplifie nettement les choses pour éduquer les légions qui vous poursuivront à grands coups de glaçons.

nec | astuces

DEAD MOON



À la page de présentation, appuyez sur la diagonale basse gauche, puis sur les boutons L,

2 et R en pour choisir votre stage de départ (Ging)

game gear | astuces

PSYCHO WORLD



Lorsque la page de présentation apparaît, allez en haut à droite et sans rien relâcher, faites 1, 2 et Start. Munis cool comme résultat, non?

mastod system | astuces

ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD :



SOLUTION:

Première étape: le château. La partie débute au cinquième étage. Première porte à droite.

chambre d'Alex. Allez au bureau et prenez ce qui est proposé (un stylo et un bloc notes).

Sortez du bureau et allez à gauche. Après l'escalier, entrez dans la chambre des parents d'Alex. Après un dialogue, le père d'Alex vous donne une carte. Prenez-la... et regardez l'écran de contrôle (touche 1 du "controlpad"). Ce n'est pas la bonne! Dialogue à nouveau avec le père qui va vous donner, enfin, la bonne carte.

Continuez à gauche, passez la passerelle et prenez la première échelle qui descend. Vous arriverez dans une pièce où il faut prendre le por bleu qui s'y trouve pour en retirer le contenu (une échelle pliante).

Prenez à droite (vous êtes maintenant au quatrième) et allez jusqu'au bout du couloir. Ne prenez surtout pas l'escalier descendant qui se trouve dans la dernière pièce (c'est un piège) mais l'échelle qui vous mène vers le sommet d'une tour. Vous y trouverez un por bleu. Prenez le contenu (clé d'un coffre).

Redescendez l'échelle (vous repassez au quatrième), prenez le couloir en sens inverse (à gauche) et allez jusqu'au bout. Montez l'échelle qui vous reconduit au cinquième, allez à gauche pour prendre celle qui vous mène au sommet de la tour de gauche. Ouvrez le coffre et prenez son contenu (une clé volante).

Redescendez jusqu'au troisième étage. Prenez à droite. Les deux premières portes peuvent être évitées grâce à cette "solution". Prenez la troisième. C'est la pièce de la maîtrise d'Alex et c'est l'heure des tests, voici les réponses: 1 Tokyo; 2 Vichy; 3 450; 4 Athènes; 5 5050; 6 206; 7 50; 8 Lisa; 9 Monaco; 10 600.

En récompense des bonnes réponses, la maîtrise donne à Alex un morceau de la carte (droisième).

Sortez et continuez à droite. Laissez l'escalier et allez vous devant le meuble "servante" Vous y trouverez un annuaire. Notez les deux numéros de téléphone.

Rockwell: 123 - 4321

Pezabank: 135 - 0141

Retournez à gauche et prenez l'escalier descendant. Vous arrivez au deuxième. Prenez à droite et entrez par la première porte qui vous rencontre. C'est une salle d'anne de samouraï. Ne touchez à rien! C'est une sille-piège. Belle à voir mais c'est tout. Sortez et

continue à droite. Une porte donne accès à une pièce où se trouve un ordinateur. N'y touchez pas! C'est un piège. Sortez et prenez l'escalier descendant. Téléphonez à Prosland. Dans dix minutes il faudra la réappeler au deuxième étage. C'est mignon, c'est tout! Continuez à gauche et entrez dans la chambre des servantes. Il faudra "devenir" qui elles sont. Voici les réponses (l'après les différentes indications trouvées sur des affiches collées aux murs de certaines pièces): Linda, Betty, Janet, Cindy, Susan, Kate. En récompense un morceau de la carte (le troisième).

Sortez et allez à gauche. Vous arrivez dans la cuisine. Le premier pot (mauvais) vous donne un torchon mouillé et le deuxième (rose) un autre morceau de la carte (le quatrième).

Sortez et allez à droite. Après l'escalier se trouve une chambre avec un paravent. Il n'y a personne, mais plus tard il y aura l'ami d'Alex: Rockwell (il lui donnera une potion). Sortez et allez à droite jusqu'à la porte de sortie. Un garde vous empêche de sortir.

Retournez au quatrième étage. Prenez la deuxième porte à partir de la gauche. C'est la bibliothèque. Vous y trouvez John, le responsable "à la médecine courante". Il ne se souvient plus où il a vu un morceau de la carte mais sait qui a le livre où il se trouvait: c'est la gourmande Barbara!

Sortez et allez au deuxième étage, troisième porte à partir de la gauche et interrogez Barbara qui vous donnera la réponse. Retournez voir John qui vous montrera le livre et vous donnera un morceau de carte (le cinquième).

Deuxième étape: la forêt.

Traversez la forêt. Ramasser les pièces d'or est amusant mais pas utile. Passez par "le haie" s'avère plus facile à maîtriser. Traversez la réserve. Attention ça glisse! Le "quick fire" s'avère intéressant. Nouvelle forêt avant le village. Pas de trucs mais beaucoup d'entraînement est nécessaire. Troisième étape: le village.

Une seule chose est utile ici: avoir un "kisser passer" pour franchir le "Check Point" de fin d'étape. Pour y arriver il suffit d'aller voir le premier gardien. Faire en sorte que les minutes de la pendule soient à zéro et alors un personnage vient vous donner, dans le style le plus pur de la politesse orientale, votre plaquette de passage. Tout le reste ne sert à rien, sinon à s'amuser et à s'énerver.

Quatrième étape: la forêt. Ultime étape. Décor identiques à la première mais plus difficile à "jouer". Entraînez-vous.

master system astuces BOMBER RAID



À partir du deuxième tableau, lorsque vous avez perdu, le message Game Over apparaît. Attendez un peu et quand Bomber Raid apparaît, appuyez deux fois sur Start (bouton 1) et vous recommencez au début du tableau où vous avez perdu.

master system astuces BLADE EAGLE 3D

Pour choisir les niveaux, vous

3615 JOYSTICK

**5000 Astuces
à consulter
24H/24**

**1500 connectés chaque jour
pour vos échanges**

Un nouveau
magasin
MICROMANIA

**MICROMANIA
ROSNY 2**

Centre Commercial

Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo à cristaux liquide GRATUITE** pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs.

Offre d'un valeur de 145F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2

DEMENT

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Provette et 4, passage de la Reale Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Elisée Métro George V
Tél. 42 56 04 13

Ouvert
7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 Tél 34 65 32 91

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Ronde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU

devrez, pendant la page de présentation, faire trois ou quatre tours avec le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirigez la commande vers le haut pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur le bouton pour commencer à jouer.

nec | astuces

RABIO LEPUX SPECIAL



- Pour avoir cinq lapins (usage), appuyez sur select, puis cinq fois sur le bouton 1, une fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1 et une fois sur le bouton 2.

- Pour avoir cinq shéjels, appuyez sur select, puis neuf fois sur le bouton 1, huit fois sur le bouton 2, sept fois sur le bouton 1, six fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1, quatre fois sur le bouton 2, trois fois sur le bouton 1, deux fois sur le bouton 2, et, enfin, une fois sur le bouton 1. (Gmp)

megadrive | astuces

ALESTE



Pour obtenir 20 options de tir, prenez pause pendant le jeu, appuyez sur haut trois fois, bas trois fois, gauche trois fois, droite trois fois, puis c, b, a.

Bravo vous avez gagné le droit de tirer à doaf.

nec | astuces

AERO BLASTER



Lorsque vous êtes sur la présentation du jeu, appuyez trois fois sur le bouton droit, sur select, puis sur select à nouveau pour accéder au sound test; diagonale bas-droite puis select pour le mode easy, diagonale haut-gauche puis sur Select pour le mode hard (Gmp)

megadrive | astuces

GYNOUD



Pour obtenir des crédits infinis, appuyez sur Bas, A, C et Gauche quand game over apparaît. Vous pouvez effectuer cette opération à chaque fois que vous avez perdu.

nintendo | astuces

GHOSTS N' GOBLINS

Si comme arthur vous avez des problèmes pour passer certains passages difficile, voici une astuce qui vous permettra de choisir votre stage.

Pendant l'écran titre appuyez sur DROITE, puis B, B, B, ensuite GAUCHE puis B, B, B, et enfin BAS puis B, B, B, appuyez sur START voici l'écran de sélection de stage.

game gear | astuces

SKWEEK



Voici tous les codes des niveaux

2	AJN	34	ACGI	46	ANGD
3	JJL	35	JOJK	47	JNFF
4	ANCL	36	ALGB	48	CEEK
5	JALB	37	JLJD	49	LENN
6	AKCL	38	CCCE	50	AGEK
7	JJLN	39	LCNK	70	JGNM
8	CAAC	40	ABAE	71	APED
9	LAFE	41	JEJC	72	JENE
10	ACA	42	ANAN	74	AGGM
11	JQCE	43	JNJP	75	JGPO
12	ALAL	44	ABGG	76	APGF
13	JLJN	45	JELI	77	JPPH
14	ACCH	46	ANCP	78	CGEM
15	JCLG	47	JNLB	79	LGNO
16	ALCN	48	CEAG	80	BAAB
17	JELP	49	LHJ	81	NAJG
18	CCAE	50	AGAG	82	EJAN
19	LGJG	51	JGJI	83	NJJP
20	AAJB	52	APAP	84	EAGG
21	JANG	53	JGB	85	NALI
22	AJEN	54	AGCI	86	EJCP
23	JNP	55	JGJK	87	NJLB
24	ANGG	56	APCB	88	GANG
25	JJJI	57	JPLD	89	PNJI
26	AJGP	58	CGAI	90	ECAG
27	JJTB	59	LGJK	91	NCJI
28	CAEG	60	AJEB	92	ELAP
29	LANI	61	JENK	93	NJJB
30	ACBG	62	ANER	94	BOCI
31	JONI	63	JNND	95	NCJK
32	ALBP	64	ABGK	96	EOCB
33	JLNB	65	JPEM	97	NULD
		98	PQJK	99	GCNI

megadrive | astuces

VALIS III

Pour avoir accès au sound test et au choix du stage, appuyez sur A, B, C, et Haut. A la page de présentation, quand vous apparaissez sur Start, l'écran deviendra noir, relâchez alors le

bouton Start et la sélection du stage apparaîtra comme par enchantement.



megadrive | astuces

ALIEN STORM



Mettez l'option deux joueurs. Une fois que vous vous serez fait tuer et que le message continue apparaît, appuyez sur les boutons A, B, C simultanément avec la seconde manette. Vous aurez 777 de force à la fin.

super famicom | astuces

GRADIUS 3



Pendant le jeu, appuyez sur pause et exécutez la manœuvre suivante: haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et enlevez la pause, vous aurez des armes à ne plus savoir qu'en faire.

mitchi postum | astuces

BLACK BELT

Quand vous avez vaincu Wang et que vous voulez retrouver votre petite amie, l'écran devient rouge, à ce moment

vous tourner le bouton directionnel dans tous les sens et appuyer sur les boutons 1 et 2. Vous pourrez à présent entrer à septième niveau.

Sélectionnez-le et appuyez encore sur START, vous avez maintenant le choix entre vous bons staps!

haut. Vous pourrez sélectionner la zone de 1 à 9 et ne plus vous prendre la tête sur les zones faciles.

Nintendo astuces

METROID



Essayez donc, ce n'est de passe. Le résultat pourrait peut être vous intéresser. Parfait! Ahhh, j'aime mieux ça.
999999 999999 KKKKKK KKKKKK

megadrive astuces

PHLEJOS

Dans le quatrième stage vous pouvez faire le plein de vies quand vous combattez le boss ANTAËUS, allez à l'écran à droite, tirez rapidement

game boy astuces

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Voici comment accéder aux niveaux de bonus. Quand le jeu affiche "PUSH START", appuyez sur le bouton Start, un écran de sélection apparaît alors. Appuyez sur A et il en même temps un "?" apparaîtra alors sur le menu.

game gear astuces

GG SHINOBI



À la page de présentation, allez en haut et sans relâcher la direction, appuyez sur Start et vous aurez accès au sound test

game gear astuces

WONDER BOY

À la page de présentation, appuyez sur START et en

nec astuces

L-DIS



Lorsque vous êtes face à la présentation du jeu, appuyez sur 1, droite, gauche, 2, haut, bas, 2, 1, 2, puis 1 pour accéder au tableau d'opérations. Vous pouvez choisir le nombre de vies, le nombre de continues, le niveau de difficulté, écouter les musiques et les sons.
(Greg)

AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- FATIGUÉ D'ATTENDRE VOTRE LIVRAISON
- PAS ASSEZ DE REMISES
- IMPOSSIBLE DE REMPLIR LES RAYONS

Nez bonnais une fois, contactez et parlez plus grand, plus vite de US VIDEO GAMES. Téléphonez, au 1-800-527-6600 ou au 01-44-620-70600 pour votre Dealer Plus.

**GAM-
NETWORK**

GAME NETWORK (EUROPE) INC
SALES DESK
Unit 8
Market Shopping Centre
Middlesbrough
North 16 16 16
Phone 020 42 4002
Fax 020 42 4002

ACCOUNTS OFFICE
20 Brixton Square
Paris 1504
London E16 1NA
Phone 070 521004
Fax 070 521004

SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIRE :

- DISTRIBUTION SOUS 48 H CARGAISON DIRECTE DES US
- EXPORT EN EUROPE
- PROMOTION RÉGULIÈRE
- VENTE PAR TÉLÉPHONE
- LE MÊME JOUR
- PRIX COMPÉTITIF
- DEALER PACH GRATUIT
- STOCK IMPORTANT
- EXTRAS NOUVEAUX

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS



**TORTUREZ VOS
MÉNINGES DANS LES
DÉDALES DE NINTENDO!**

TETRIS

DR. MARIO

**Bubble
Ghosts**

**SOLOMON'S
KEY**

SEZ DES
COM LIGNES
AVEC DES
FORMES
S'AN
GELT
EMPIL
EZ LES
BOM
ENT TOU
IBI
JOURS
OTIQUES
RUS
BICOLOR
SUR LES
US
VITE
PL
FAITES DES
BRI
BULES
QU
DES
ET
ENFERMEZ LES DE
MON
S AVE
FMS CLES
POUR
DELIV
RER
VOS
A MIS
GREEZ
ET
MAN
GEZ LES MO
STRES



20 NIVEAUX, 3 VITESSES,
2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*



2 VARIANTES, 20 VITESSES,
3 MUSIQUES*



50 TABLEAUX



100 TABLEAUX, JEU
SIMULTANÉ POSSIBLE

**LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION
SONT SUR**

Nintendo

**ENTERTAINMENT
SYSTEM™**

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible
sur console portable
Game Boy.



Console et accessoires
pour 100 jeux personnalisés

TECMAGIK

ultimate play power

JOUEZ BIEN PUIS ÉCLATEZ -VOUS

GHTER ● AERIAL ASSAULT ● AFTER
 ALEX KIDD ● ALEX KIDD HIGH TECH
 ORLD ● ALEX KIDD LOST STARS ●
 D SHINOBI WORLD ● ALIEN SYNDI
 LTERED BEAST ● AMERICAN BASEB
 AMERICAN PRO FOOTBALL ● ASSA
 CITY ● ASTRO WARRIOR + PITPOT
 AZTEC ADVENTURE ● BANK PANIC
 BASKETBALL NIGHTMARE ● BATH
 TRUN ● BLACKBELT ● BOMBER RA
 CALIFORNIA GAMES ● CAPTAIN SILV
 CHASE H.Q. ● CHOPLIFTER ● CLOU
 STER ● CYBORG HUNTER ● DOUB
 ON ● DYNAMITE DUX ● ENDURO
 SWAT ● FIRE & FORGET II ● GAUN
 AIN GROUND ● GHOSTBUSTERS ●
 ● GHOSTHOUSE ● GLOBAL DEFEN
 OLDEN AXE ● GOLFMANIA ● GRI
 LF ● IMPOSSIBLE MISSION ● INDU
 NES ● JUNGLE FIGHTER ● KUNG-FI
 MONOPOLY ● MY HERO ● NINJA
 ATION WOLF ● OUTRUN ● PAPERB
 N LAND ● PRO WRESTLING ● PSYC
 C. GRAND PRIX ● R-TYPE ● RAMBA
 AMPAGE ● RASTAN ● RESCUE MISS
 CKY ● SECRET COMMAND ● SHIN
 BMARINE ATTACK ● SUPER MONA
 GRAND PRIX ● TEDDY BOY ● TENN
 RANSBOT ● VIGILANTE ● WONDER
 MONSTER LAND ● WONDERBOY III
 ORLD GAMES ● WORLD GRAND PR
 ORLD SOCCER ● WORLD CUP ITALI

SEGA™

Master System™



"HÉ LES KIDS, C'EST HYPER MÉGA DÉMENT!"